

MUTANT

JAHR NULL



ZONENKOMPENDIUM 4:
UNTER DEN ZACKEN

Köln

MUTANT

JAHR NULL

PROJEKTMAMANAGER & ENTWICKLER

Tomas Härenstam

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

AUTOREN

Bjorn Beckert, Friederike Bold, Carsten Damm, Felix Hensell, Thomas Römer, Christian Thier

COVERILLUSTRATION

Helge Balzer

LEKTORAT

Friederike Bold, Felix Hensell, Thomas Römer

INNENILLUSTRATIONEN

Verena Lattanzi, Matthew Warlick

KORREKTORAT

Friederike Bold, Kristina Pflugmacher

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

LAYOUT

Daniel Bruxmeier

© 2018 Game Ark Limited. MUTANT und verwandte Logos, Figuren, Namen und charakteristische Ähnlichkeiten sind Warenzeichen von Game Ark Limited, sofern nicht anders angegeben. Verwendung unter Erlaubnis. Alle Rechte vorbehalten.

© 2018 Copyright der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag, Köln

01

EINLEITUNG

Willkommen **Unter den Zacken** – beim vierten Zonenkompodium für **Mutant: Jahr Null**, dem ersten eigenen **MJN**-Quellenband des Uhrwerk Verlags. Wie die anderen Zonenkompodien ist auch dieser Band in die Beschreibung einzelner Zonensektoren aufgeteilt, in diesem Fall die zentrale Stadt, das an ihre Grenzen anschließende, ausgedehnte Straßennetz (oder was davon übrig ist) und eine Burg voller Fanatiker irgendwo südlich der Stadt, die von ihrer Basis aus die Stadt und das Umland bedrohen.

Natürlich ist klar, von welcher Stadt an welchem Fluss wir hier schreiben, aber grundsätzlich kannst du als Spielleiter die Örtlichkeiten nach Belieben in deiner Version der Zone unterbringen, entweder zusammenhängend oder auch völlig verstreut. Die einzelnen Sektoren dieses Zonenkompodiums sind:

Unter den Zacken liegen die Trümmer einer großen Stadt, in der sich die Wildnis und die mutierten Monstren eines alten Zoos Straßen und Häuserblocks zurückerobert haben. Die schlimmsten Mutationen werden durch eine nur hier gebrauchte Brühe im Zaum gehalten, aber jenseits der Grenzbrücke, auf der Üblen Seite des Flusses, herrschen Kannibalen und drohen, die unterirdischen Archen der Stadt zu überrennen. Und dann ist da noch der „unerklimmbare“ Turm in der westlichen Wildnis, der vielleicht das Geheimnis birgt, aus diesem elenden Leben zu entfliehen ...

Menschengemachte Verseuchung und thermokerns Feuer haben einer Konstante des Lebens

vor dem Letzten Krieg kaum etwas anhaben können: Die **Autobahn** erstreckt sich immer noch als ein Spinnennetz aus Asphalt und Beton über die fäulnisgeplagte Landschaft. Nur verbindet sie nichts mehr miteinander, sondern ist selbst zur Lebensraum und Kriegsschauplatz geworden, wo sich Höllenfahrer und Zonenghule, Schrottsammler und die autonomen Fahrzeuge erwachter Fabriken gegenseitig das Leben schwer machen.

In **Lichtbringer** dreht sich alles um eine fanatische Gemeinschaft von Mutanten, die glauben, ihre „Krankheit“, die sie durch „Sünde“ auf sich gezogen haben, durch ein besonders reines Leben ohne Anwendung ihrer Mutationen wieder loswerden zu können. Und dadurch, dass sie andere, offensichtliche Mutanten vom Licht ihrer Wahrheit überzeugen. Egal, ob diese wollen oder nicht. Aber die Lichtbringer sind nicht nur eine Gefahr für ihre Umwelt – auch zu Hause auf ihrer Burg über dem Fluss ist nicht alles Gold, was glänzt.

DIE STADT UND DAS UMLAND

Wenn die Mutanten deiner Gruppe besonders abenteuerlustig sind – oder besonders verzweifelt und knapp an Kugeln, Fraß und Wasser, dann könnten sie versuchen, sich im Umland um die Stadt umzuschauen und nach Beute Ausschau zu halten. Nordwestlich der Stadt ist größtenteils flaches Land, das von Kilometer zu Kilometer feuchter und fauliger wird, bis es sich in ein flaches Meer namens

Unholland verwandelt hat, aus dem nur einzelne Häuser und Türme und die Dämme und Stelzenbauten der Autobahn ragen. Wo der Fluss ins Meer mündet, hat die Fäulnis eine widerwärtige Zone geschaffen, wo man nicht mehr klar sagen kann, was lebend und was tot ist.

Südwestlich der Stadt liegt die **Aschewüste**, eine schroffe Hügellandschaft, in der nur in wenigen geschützten Tälern überhaupt etwas wächst, wo sich teilweise aber auch kreisrunde Löcher auftun, die mit purer Fäulnis gefüllt sind und wo in einigen Tälern schon alleine die Luft nach wenigen Minuten tödlich ist. Es heißt, dass unter der meterhohen Ascheschicht nicht nur Schätze und Artefakte verborgen sind, sondern auch Bunker, in denen böseartige Nichtmutanten hausen.

Sicher ist jedoch, dass am Rand der Aschewüste, südlich der Stadt, der Fluss zum **Grünen See** aufgestaut ist, der sich endlos weit in den Süden erstreckt. Hier ragen die Reste der untergegangenen Zivilisation aus dem flachen Wasser, aber es ist auch eine riesige Fäulnisgrube – kein Wunder, dass das, was bei der Stadt noch vom Fluss übrig ist, eine giftige Barriere darstellt.

Im Südosten und Osten liegen die **Wilden Wälder**, wo schon wenige Jahre nach der Apokalypse Monster und mutierte Pflanzen alle Zeichen der Zivilisation getilgt haben – und diese Zone dehnt sich immer noch weiter aus, und die Monster werden auf ihren Beutezügen ins Umland immer dreister. Im Nordosten und Norden grenzen an die Üble Seite die **Trümmerfelder von Plex**. Von den Adern der Autobahn durchzogen, erstreckt sich hier viele Tage weit eine Ödnis aus Häusern und Fabriken, wo nur wenige Mutanten zwischen den Trümmern hausen. Diese Bewohner aber sind ausgesprochen territorial – und weil sie so wenige sind, sind sie auch gut ausgestattet. Aber zum Glück für die Stadt sind sie meist damit beschäftigt, Straßenpiraten abzuwehren und Artefakte auszubuddeln mit denen sie einen lukrativen Handel betreiben.



UNTERWEGS

Wenn sich die Gruppe auf Expedition begibt, kannst du neben den Monstern aus Kapitel 13 von Mutant: Jahr Null auch auf die Regeln zu Langstreckenreisen und den dazugehörigen Monsterbaukasten aus **Zonenkompendium 1: Im Versteck der Reptiloiden** (Seite 29–33) zurückgreifen.



UNTER DEN ZACKEN

Geborstener Beton, Glassplitter und die leeren Höhlen verlassener Häuser, soweit das Auge reicht. Ab und zu erblickt man die beiden dunklen Zacken, die fremdartig zwischen den anderen Ruinen und Skeletten ehemaliger Hochhäuser hinausragen. Bewegt man sich über das endlose Geflecht der vielen Straßen in Richtung dieser Zacken, steigt die Anzahl der Ruinen rapide. Zuerst stehen sie nur vereinzelt an den Straßenrändern, dann dicht an dicht in langen Reihen – bis man schließlich nur noch von Häusern umgeben ist, die sich über mehrere Stockwerke dem grauen Himmel entgegenrecken. Gleichzeitig nimmt die Zerstörung zu: Die Städte waren Schlachtfelder oder Opfer im Letzten Weltkrieg, und diese ist keine Ausnahme.

Eine Ausnahme sind allerdings die Leute, die hier hausen: sie halten zusammen wie Pech und Schwefel und sind schwer abhängig von ihrem Algenschlonz, den sie aus den stinkenden Gewässern des verseuchten Flusses selbst brauen. Der Fluss, oder besser: der grün-schwarze Morast, der sich langsam durch das Trümmerfeld des Stadtgebietes wälzt und dieses in der Mitte durchtrennt, hält ihnen zudem die Kannibalen vom Leib, die auf der anderen – der Üblen – Seite nur geifernd darauf warten, einen Weg über diese Mistfliegen-Brutstätte zu finden. Man erzählt sich, dass beide Gruppen vor einigen Jahren noch vereint gewesen seien, bevor es zum Bruch kam und sich die Lager in einem Kampf um die Algenschlonz-Braukessel spalteten.

Dass die einen zu abscheulich mutierten Kannibalen wurden, liegt daran, dass sie verloren haben – das gleiche Schicksal würde auch den Leuten hier drohen, würden sie nicht regelmäßig ihren eigenen Algenschlonz trinken.

Doch das ist nur eine Seite der Medaille. Die andere offenbart sich erst, wenn man sich mit den Örtlichkeiten der Stadt vertraut macht und den eigentümlichen Dialekt der Mutanten hier versteht.

DIE HOHE GRENZBRÜCKE

Auf massiven Steinsockeln thronen die beiden massiven Bögen der Grenzbrücke. Der dritte Bogen, der die Grenzbrücke mit dem anderen Ufer verbindet, scheint zur Hälfte zerstört und halbherzig repariert worden zu sein – am Ende der Brücke klafft eine Lücke zwischen den verbogenen Metallstreben und einer stark in Mitleidenschaft gezogenen Plattform am anderen Ufer. Unzählige Gitter mit tausenden von Metallschlössern daran sind kreuz und quer zu einer Zugbrücke zusammengeschweißt worden, die von der Brückenseite aus heruntergelassen werden kann. Die Statue eines einsamen Reiters liegt umgestürzt am anderen Ufer.

Zwischen den Bögen der Brücke sind zahlreiche Waggons und Triebwagen zu sehen, die scheinbar wahllos übereinandergestapelt und in die Brückenstruktur gestopft wurden. Nähert man sich der Brücke am Fluss entlang von Süden, erhebt

sich das gewaltige dunkle Gebäude mit den Zacken zur Linken und die Hohe Grenzbrücke zur Rechten. Mehrere von Einschlägen und Einschüssen zerklüftete Terrassen und Treppen führen vom Flussufer nach oben. Weiter kommt man nicht ohne Probleme, denn die Späher auf der Brücke sind sehr aufmerksam und haben immer mindestens einen Schützen im Hintergrund, der ihnen den Rücken freihält.

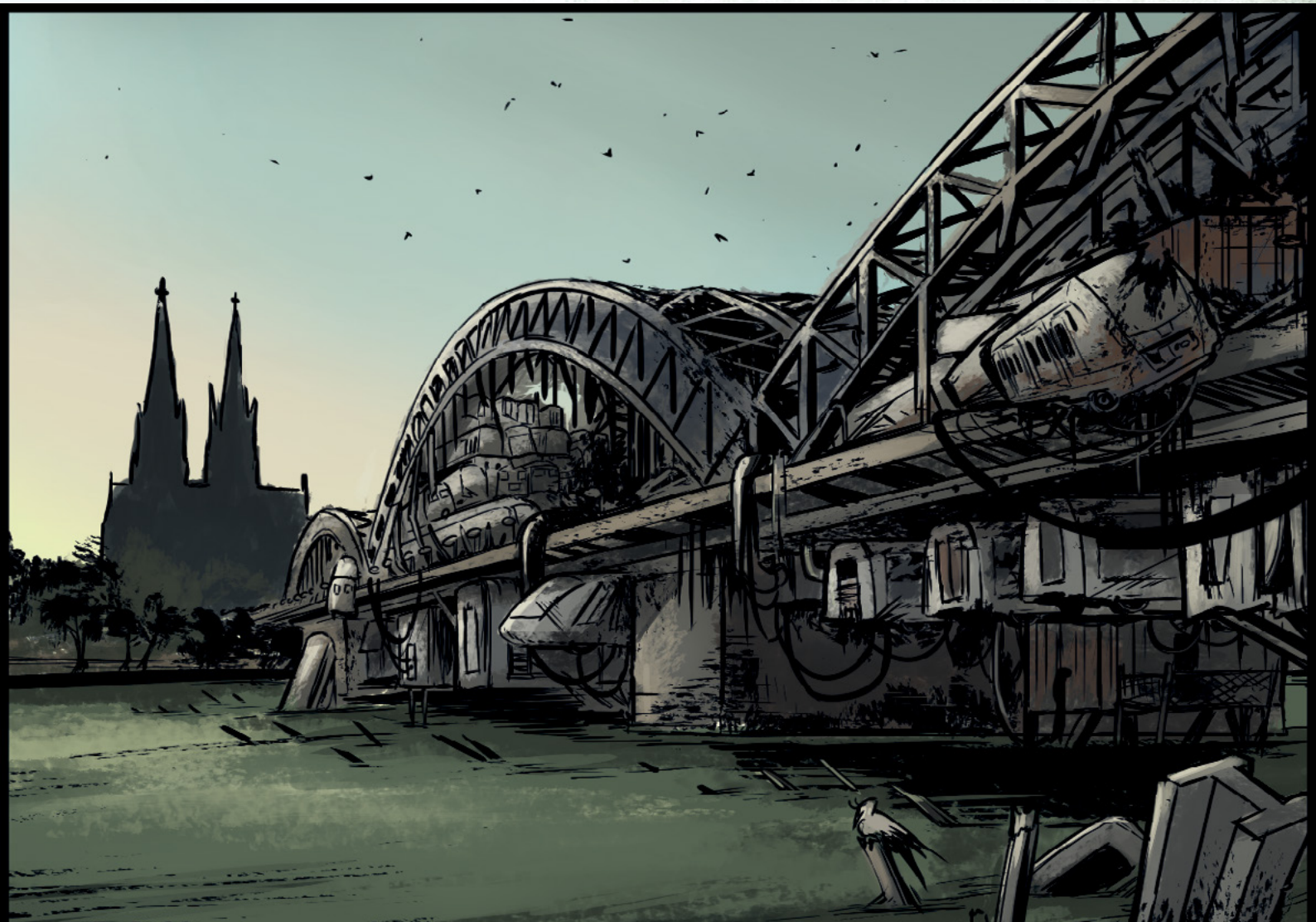
ÜBERSICHT

Die Grenzbrücke ist ein Bollwerk gegen die Bedrohungen der anderen Seite des Flusses. In den Waggons leben Mutanten, die sowohl die Brücke als auch die Umgebung bewachen. Ihre spärlichen Unterkünfte gleichen eher einer Kaserne als einer Arche, und der Ton untereinander ist entsprechend rau.

Die Wächter auf der Grenzbrücke sind, neben der Zackenfeste, nur ein sichtbarer Außenposten für die in den Ruinen des Stadtgebiets versteckten Archen – mit allen Abhängigkeiten, die sich in Sachen Fraß und Algenschlonz ergeben. Das Hauptaugenmerk der Wächter hier liegt in Richtung der anderen Seite des Flusses und auch in Richtung der Wildnis nordwestlich der Brücke: überall hausen mutierte Bestien. Fremde werden abweisend behandelt, sofern klar ist, dass sie keine direkte Bedrohung darstellen.

DIE SITUATION

Kommandant Krawall und seine Leute sind keine eingeschworene Gemeinschaft. Der Kommandant rekrutiert aus den Archen im Stadtgebiet, und die schicken in der Regel nur Leute, die sie loswerden wollen – nur selten kommt mal jemand freiwillig



her. Dementsprechend widerwillig gehen die Wachen auch miteinander um. Sie halten sich an ihre Befehle, weil der Zorn des Kommandanten schlimmer wäre als der Tod. Das macht aus ihnen nur in wenigen Fällen echte Freunde.

SCHAUPLÄTZE

Die Waggons: An den Außenseiten der Grenzbrücke an der Nord- und Südseite gibt es jeweils geschützte Plattformen, die unter ständiger Bewachung stehen. Dahinter erheben sich die gewaltigen Bögen, riesige Konstrukte aus Beton, Stahl und Holz. Die Waggons sind querbeet übereinandergestapelt, in der Mitte der Brücke bilden sie aber einen breiten Gang, der von der Innenstadt bis zur Zugbrücke am Ende führt. Die Waggons sind zu diesem Gang hin mit Metallplatten verstärkt und allesamt verschlossen, als wollte man verhindern, dass jemand in dieser Passage vom Weg abkommt.

In die Waggons gelangt man nur durch eine schwere und bewachte Metalltür nahe dem Brückenaufgang. Von der Südseite der Brücke kann man durch die Waggons über die Passage hinweg steigen, durch einen Waggon, der quer über den anderen liegt.

Die Barrikade: Am Ende der Brücke mündet der Gang vor den Gitterplatten der Zugbrücke. Es sind nur wenige Meter bis zum anderen Ufer, doch dazwischen geht es tief nach unten – das schleimig-steinige Ufer des Flusses sorgt für ein schnelles Ende, sollte man hier hinabstürzen. Die Barrikade ist gut bewacht. In einem erhöhten Ausguck sitzt der Trommler, er hat das Ufer auf der anderen Seite ständig im Visier und knallt ab und zu unvorsichtige Kannibalen ab. Die Trommel schlägt er nur, wenn wirklich Gefahr im Verzug ist und die Kannibalen in Scharen kommen. Das geschieht üblicherweise nur einmal im Jahr, und dann wird die Zugbrücke sogar heruntergelassen, um den Weg durch die Passage freizugeben.

Zugang zur Zackenfeste: Am stadtseitigen Ende der Brücke gibt es ebenfalls eine Barrikade, doch diese ist unbeweglich und aus zusammengescho-benen und verstärkten Waggons gemacht. Sie trennt die Hohe Grenzbrücke von den riesigen, eingefallenen Hallen dahinter, in die die Schienen

hineinlaufen und dahinter weiter in die Wildnis (siehe S. 16f.) führen. Lässt man sich von der Waggonmauer leiten, gelangt man auf einen freien und weitläufigen Platz, auf dem die Zackenfeste steht (siehe S. 10).

Der Fährstuhl: Den Fährstuhl unter der Brücke erreicht man nur durch einen Zugang unter den Waggons auf der Nordseite. Er kann mittels einiger Kurbeln unter der Brücke hin- und herfahren und verfügt auch über eine Plattform, die bis zur Wasseroberfläche hinabgelassen werden kann. Diese wird meistens genutzt, um Treibgut aus dem Fluss zu angeln. Am westlichen Ufer befinden sich die Algenfarmen der Wächter aus der Zackenfeste, die auch von Olivea (S. 7) genutzt werden.

Versorgungstunnel: Am westlichen Ufer findet man in Brückennähe auch noch einen Zugang in die Unterwelt – einen alten und engen Tunnel, unter dem Fluss hindurchführen soll. Dieser wurde vor kurzem noch von Kannibalen benutzt, um auf dieser Seite der Stadt Jagd machen zu können. Krawall und seine Leute haben den Zugang verbarrikiert und wollen einen Spähtrupp abstellen, der das Ufer nach weiteren Tunnelzugängen absuchen soll.

BEWOHNER

Insgesamt befinden sich etwa drei Dutzend Wächter auf der Grenzbrücke. Sie wechseln sich mit ihren Wachdiensten rund um die Uhr ab. Niemand ist für immer hier, obwohl es Ausnahmen gibt und auch einige länger dabei sind als der Rest. Für die Rekrutierung in den Archon ist Millo zuständig (S. 15).

Kommandant Krawall: Ein hochgewachsener Muskelprotz in einer abgewetzten blau-weißen Uniform. Seine Haut ist fleckig und vernarbt, seine grellroten Haare zu stacheligen Spitzen aufgestellt. Krawall hat seine Leute fest im Griff, seine Autorität wurde von noch niemandem herausgefordert. Der Kommandant hat ein Geheimnis: eine unkontrollierbare Mutation, die ihn ab und zu in eine blutrünstige Bestie verwandelt – ähnlich wie die Kannibalen auf der anderen Seite (siehe S. 19f.). Alle, die bisher etwas von seinem Geheimnis erfahren haben, konnte er verschwinden lassen.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Befehligen 5, Begreifen 3, Emotionsgespür 1, Prügeln 5, Manipulation 3, Zonenkunde 3

Mutationen: Extreme Reflexe, Tiermensch (durch Verwandlung), 5 MP

Ausrüstung: Revolver (Waffenschaden 2), Schrottrüstung (Panzerungswert 3)

Pharo: Dem Schrauber mit dem lichten Haar und der wettergegerbten Haut ist anzusehen, dass er sich zumeist draußen aufhält. Er kümmert sich um die Waggonen und die Zugbrücke an sich und ist oftmals verwundert, dass sie (im Gegensatz zu den anderen Brücken der Stadt) überhaupt noch steht.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Begreifen 4, Zonenkunde 3, Zusammenschustern 3

Mutationen: Lebender Magnet

Ausrüstung: Werkzeug, Schrottpistole (Waffenschaden 2), 1W6 Kugeln

Sorrow: Sorrow ist ein einfacher Soldat, der etwas begriffsstutzig ist und alles gerne mit Gewalt löst. Sein schwarzer Schnauzbar ist ein Erkennungsmerkmal – genauso wie seine Leichtgläubigkeit. Sorrow hat immer Verwendung für Munition und ballert gern mal zum Spaß freilaufende Kannibalen ab, weshalb er gerne Dienst als Trommler an der Zugbrücke schiebt. Er genießt einigen Respekt unter den Wächtern der Brücke, weil er schon recht lange dabei ist und sich gut auskennt.

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

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

Mutationen: Extreme Reflexe

Ausrüstung: Rohrgewehr (Waffenschaden 2), 2W6 Patronen, Autoreifen-Rüstung (Panzerungswert 3)

Olivea: Die Köchin Olivea kann aus Algen notfalls alles herstellen, auch halbwegs genießbaren Fraß – was meistens nicht notwendig ist, weil die Verpflegung aus den Archen im Stadtgebiet hergeschafft wird. Der Speisewagen dient als Messe und ist ihr Revier. Sie wirkt mit ihren drei Augen etwas komisch, erst recht, wenn sie aufgeregt stottert. Sie hasst es, wenn man sie deswegen wie ein Orakel behandelt. Als Wache ist sie jedoch mindestens ebenso gut wie als Köchin.

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

Fertigkeiten: Befehligen 3, Prügeln 1, Manipulieren 2, Schießen 2

Mutationen: Drittes Auge (wirkt wie ein Fernglas, **Mutant: Jahr Null**, S.207)

Ausrüstung: Messer (Waffenschaden 2)

Fähnrich Olrich: Der Kammermeister der Brücke. Er ist so etwas wie der Erzfeind von Krawall. Die beiden sind sich zwar ähnlich wie Brüder (nun gut, man muss zweimal hinschauen), aber wie Brüder liegen sie schon seit Jahren im Clinch. Am liebsten würde er den Spieß umdrehen, um die Kannibalen auf der Üblen Seite anzugreifen. Sollte Olrich jemals Wind von Krawalls Geheimnis bekommen, würde er versuchen, das Kommando an sich zu reißen.

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

Fertigkeiten: Befehligen 4, Begreifen 3, Emotionsgespür 2, Prügeln 4, Manipulieren 3, Zonenkunde 2

Mutationen: Säurespucke

Ausrüstung: Schrottpistole (Waffenschaden 2), 3W6 Kugeln

EREIGNISSE

Auf der Grenzbrücke gibt es einiges zu erleben, wenn sich die SC den Befehlen von Kommandant Krawall unterordnen können. Je nachdem, wo sie herkommen, könnten sie hier Zeit als Rekruten verbringen oder (sofern sie es schaffen, sein Vertrauen zu gewinnen) von Krawall angeheuert werden, um die Mannschaft auf der Grenzbrücke zu verstärken.

Fauliges Wasser: Der breite Fluss unter der Brücke ist stark verseucht und von Fäulnis durchzogen. Bei Niedrigwasser kommt der morastige Fluss fast zum Erliegen – wobei der Gestank und die Fliegen exponentiell zunehmen. Bei Hochwasser wird mehr Treibgut angespült, die Strömungen machen den Fluss aber noch gefährlicher – wenn die Fäulnis einen Schwimmer nicht sowieso schon umbringt. Einer dieser beiden Zustände könnte eingetreten sein, wenn Kommandant Krawall die SC losschickt, um nach weiteren verborgenen Tunnelleingängen Ausschau zu halten.

Strandgut: Ein zerbeulter Metallcontainer treibt den Fluss hinunter und landet am Ufer der Üblen Seite. Kommandant Krawall will den Container untersuchen und bergen lassen, bevor die Kannibalen auf die gleiche Idee kommen. Es wird ein

FRASS, WASSER UND KUGELN

Auf der Brücke gibt es aufbereitetes Wasser und Fraß, der aus der Stadt kommt, zudem Algenschlonz aus der Zackenfeste. Die Wächter haben in der Regel nichts bei sich. Die Vorräte reichen etwa für eine Woche. Olivea bereitet sie auf und kümmert sich um die Verpflegung im Speisewagen.

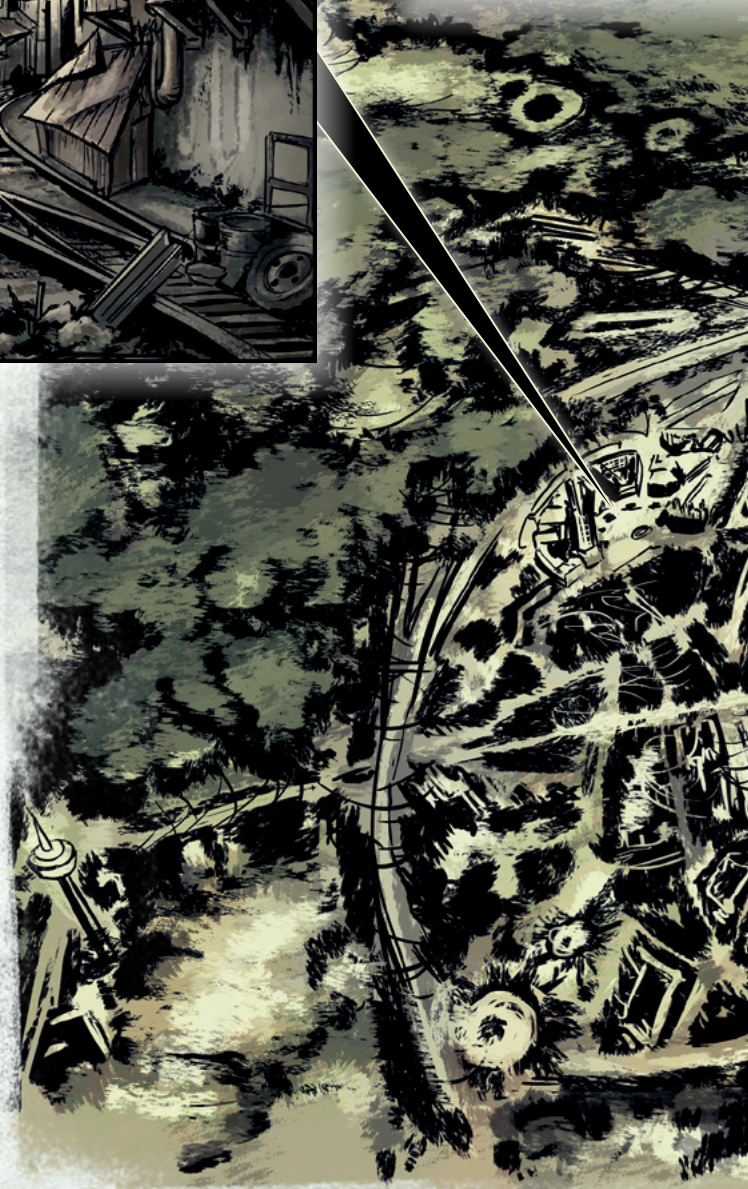
BRÜCKE



ARCHE

schwimmendes Fahrzeug benötigt, um die andere Seite erreichen zu können, wenn man nicht riskieren will, die Zugbrücke herabzulassen und zu Fuß dorthin zu gehen.

Wütende Bestien: In der Nacht, während die SC Wache halten, gibt es einen Angriff von der Üblen Seite: mehrere Kannibalen greifen die Brücke an und einer von ihnen hat es scheinbar auf den nördlichen Seitengang geschafft und wütet dort wild herum – die postierten Wachen hatten keine Chance. Bei der Bestie handelt es sich jedoch um den verwandelten Krawall, der bei einer direkten Konfrontation von mehr als zwei SC die Flucht ergreift und es sich zunutze macht, dass er sich so gut im Gewirr der Waggons und Brückenbögen auskennt.





GEHÖRNTER
TEUFEL



BRAUEREI

02

DIE ZACKENFESTE

Die beiden dunklen Zacken, die schon aus der Ferne zu sehen sind, gehören zu einem gewaltigen Gebäude aus dunklem Stein. Es scheint viel älter zu sein als die meisten der Ruinen drumherum, und es ist das einzige Bauwerk in der Stadt, das den Letzten Weltkrieg zum größten Teil unversehrt überstanden hat. Die Feste selbst ist reich verziert, mit Skulpturen, bunten Fenstern und Runen aus einer besseren Vorzeit. Warum die Ahnen der Ahnen diesen gewaltigen Aufwand betrieben haben um zwei raketenförmige Türme zu bauen, die gen Himmel zeigen, weiß niemand so genau – aber es scheint wohl Zeiten gegeben zu haben, in denen so etwas groß in Mode war.

Die Reste ähnlicher Zackenbauten sind überall im Stadtgebiet zu finden, aber keines davon ist auch

nur annähernd so groß wie dieses. In den Hallen der Zackenfeste haben im Angesicht der totalen Vernichtung tausende Menschen Schutz gesucht, ihre Gebeine sind heute noch dort zu finden.

ÜBERSICHT

Der Bau steht auf einem weitläufigen Platz aus hellem Gestein, zu jeder anderen Ruine in der Umgebung besteht ein großer Abstand. Über einige zerstörte Terrassen geht es hinunter zum Flussufer, oder gerade zu auf die Hohe Grenzbrücke.

Der weite Platz um die Zackenfeste dient der Verteidigung. Sämtliche Fenster und Türen auf den unteren fünf Metern sind verbarrikadiert worden, und mit Glasscherben, Stacheldraht und anderen scharfen Gegenständen abgesichert worden, so dass es schier unmöglich ist, die Feste unverletzt zu erklimmen.



DIE SITUATION

In der Zackenfeste braute Ezelin, der Älteste der Archen der Stadt, einst den ersten Algenschlonz. Nachdem er vor einigen Jahren verschwand, ging diese Aufgabe an den Bewahrer-Kult über, der heute in den Mauern der Zackenfeste haust und nichts anderes tut, als Algenschlonz nach dem Originalrezept von Ezelin zu brauen und die Archen und die Grenzbrücke damit zu versorgen. Doch unter der Zackenfeste geschehen noch andere, eigenartige Dinge, von denen nur die Kultisten wissen.

SCHAUPLÄTZE

Mahnmale: Der Platz um die Zackenfeste ist leerräumt und übersichtlich. Zwischen kleineren Kratern, Geröll und rankenartigen Gewächsen findet man hier eine Reihe von Podesten, die von den Kultisten errichtet wurden. Hier werden einmal im Jahr große Kübel mit Algenschlonz aufgestellt, um die herumziehenden Kannibalen daran zu hindern, die Zackenfeste anzugreifen (siehe **Der Pakt mit dem Teufel**, S. 21).

Das Knochenlabyrinth: Hinter dem hohen Torbogen des Eingangsportals sind unzählige Skelette und Schädel gestapelt: Überreste der Ahnen und ehemaligen Bewohnern der Archen. Im Haupthaus der Zackenfeste ist so ein regelrechter Irrgarten aus Gebeinen entstanden, in dem man sich leicht verirren kann. Den Wächtern des Kultes ist es ein Leichtes, im Knochenlabyrinth Eindringlinge zu stellen und zu isolieren.

Zackentürme: Auf einen der beiden Türme der Feste kann man über eine lange Wendeltreppe aufsteigen, der andere ist im unteren Bereich so zerstört, das man nur in großer Höhe über ein paar wackelige Planken hinübergelant. Hoch oben im zweiten Turm findet man eine defekte Funkanlage. Von den oberen Plattformen der beiden Türme hat man freie Sicht auf den Rest der Stadt und die Umgebung, sofern die grauen Himmel dies zulassen. Von hier aus kann man den T-Turm sehen, der aus dem Sumpf der Wildnis hervorragt und höher zu sein scheint als die Türme der Zackenfeste selbst (siehe S. 18).

Die Braukammer: Im hinteren Teil der Haupthalle befindet sich das Heiligtum der Zackenfeste: die Braukessel. Gold und Reliquien der Ahnen gibt es hier ebenfalls zuhauf, aber Gold kann man nunmal nicht essen oder zu Kugeln verarbeiten. Für Tauschgeschäfte sind diese Dinge daher nur bedingt geeignet. Die Kultisten brauen hier Algenschlonz, dessen Zutaten sie teilweise im nahen Fluss anbauen.

Mobiles Labor: Unter der Zackenfeste verlaufen Gänge, die in eine größere unterirdische Anlage führen. Dutzende Fahrzeuge der Ahnen rosten und schimmeln hier leise vor sich hin, oder liegen halb versunken in einem See aus Fäulnis in der untersten Ebene. Auf einer freigeräumten Fläche steht ein (inzwischen nicht-mehr-so) mobiles Labor, das Dr. Ezelin, dem Gründer der Archen, gehörte. Seitdem er vor einigen Jahren verschwand, hat sein Nachfolger Nekros das Labor übernommen und führt hier hinter verschlossenen Türen allerhand dubiose Experimente durch. Hier ist Dr. Ezelins Tagebuch zu finden (siehe **Mutant: Jahr Null**, S. 214).

BEWOHNER

Die Zackenfeste wird nur von elf Mutanten bewohnt, die nach dem Bruch die Aufgabe des Algenschlonzbrauens übernahmen und seither die Archen im Stadtgebiet mit dem Gesöff versorgen. Sie waren bis vor einigen Monaten noch zu zwölf, doch Nekros' Bruder und rechte Hand ist eines Nachts in die Wildnis aufgebrochen und seitdem nicht zurückgekehrt.

Nekros: Dieser spindeldürre Mutant mit überlangen Armen und gelb verfärbten Augen ist der Anführer der Bewahrer-Kultisten. Unter der Zackenfeste nutzt er das Vermächtnis des Dr. Ezelin, um zu erforschen, wie der Algenschlonz weniger abhängig macht. All seine Mühen führen aber zu nichts anderem außer zu unkontrollierbaren Mutationen in seinen Versuchssubjekten. Seit sein Assistent und Bruder Sebikus (S. 19) mit einigen der wichtigsten Laborgeräte getürmt ist, tritt Nekros auf der Stelle.

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

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

Mutationen: Puppenspieler

Ausrüstung: Besserer Schutzanzug (Schutzwert 3 gegen Fäulnis und körperlichen Schaden)

Franziskus: Der einäugige Braumeister der Zackenfeste studiert nebenbei die Schriften der Ahnen und glaubt, dass die Zackenfeste ein heiliger Ort sei, der in der Vorzeit verehrt wurde. Er ist auch Herr über die Werkstatt, die einst dafür gedacht war, das Bauwerk instand zu halten. Er selbst versucht dies auch mit den beschränkten Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen. Doch der Stein, aus dem die Feste gebaut wurde, ist sehr selten und er weiß nicht, wo er diesen herbekommen sollte.

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

Fertigkeiten: Begreifen 4, Manipulieren 3, Zusammenschustern 3

Mutationen: Froschbeine

Ausrüstung: Werkzeug

Oglos und Marsa: Die beiden grobschlächtigen Wächter des Knochenlabyrinths sind nicht besonders schlau, aber darauf trainiert, ungebetene Gäste fernzuhalten. Nekros hat einige seiner selbstgebrauten Getränke an ihnen ausprobiert, weswegen ihre Mutationen ausgeprägter sind als bei den anderen Kultisten.

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Prügeln 3, Schießen 3

Mutationen: Sonar, Extreme Reflexe

Ausrüstung: Baseballschläger (Waffenschaden 1), Schrottarmburst (Waffenschaden 1), 6 Bolzen

Kultisten: Die Kultisten kümmern sich neben dem Algenschlonzbrauen und -ausliefern auch um die Toten der Archen und der Hohen Grenzbrücke. Mit ihren Karren sind sie ab und zu in den Ruinen der Stadt zu sehen

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

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

Mutationen: eine zufällige Mutation

Ausrüstung: Schrottmesser, Schrottpistole (Waffenschaden 2), 1W6 Patronen

EREIGNISSE

Solange keiner der SC zu Beginn des Spiels einen der Bewahrer-Kultisten spielt, dürfte es so gut wie unmöglich sein, in ihren Kreis aufgenommen zu werden. Dennoch gibt es einige Anknüpfungspunkte für Abenteuer.

Das Nest: Die SC bringen einen Leichnam zur Zackenfeste, und werden nach getaner Arbeit von

FRASS, WASSER UND KUGELN

In der Zackenfeste findet sich nur sehr wenig, fast schon zu wenig für den Bewahrer-Kult selbst, und der teilt selbstredend nicht gern. Algenschlonz hingegen findet man hier im Überfluss.

Franziskus rekrutiert, einen mutierten Vogel zu verscheuchen (**Zackenspatz**, S. 25), der sich in der Spitze des rechten Zackenturmes eingenistet hat. Das Vieh ist größer als erwartet und geschäftig – beobachten die SC es, können sie entdecken, dass es immer wieder zum T-Turm fliegt und nach einiger Zeit wieder zurückkehrt. Was der Vogel dort macht, ist nicht zu erkennen.

Nekros will die Überreste des Vogels in seinem Labor verarbeiten und ordnet an, dass das Vieh nach unten geschafft wird. Dabei fällt den SC auf, dass der Vogel Fetzen der Kleidung eines Kultisten an sich trägt – wurde hier jemand Opfer eines Experiments?

Oglos und Marsa sollen verhindern, dass diese Entdeckung der SC nach außen dringt – insbesondere, wenn sie Beweise mitgenommen haben. Nekros kennt den Kultisten, will aber nichts dazu sagen.

DAS KLÜNGELNETZWERK

Im verwüsteten Stadtgebiet gibt es nur wenig zu holen. Durch die Bombardierung im Letzten Weltkrieg wurden große Teile des Stadtgebiets in Schutt und Asche gelegt. Alles, was in der Zeit danach noch nicht von den Archen im Stadtgebiet geplündert wurde, ist den mutierten Bestien zum Opfer gefallen, die jedes Jahr durch die verfallenen Straßen ziehen. Die Orte, an denen eventuell noch etwas zu holen ist, liegen in der gefährlichen Wildnis (S. 16f.), auf der Üblen Seite (S. 19f.), außerhalb des Stadtgebiets oder in durch Fäulnis verseuchten Gebieten.

Unter der Oberfläche der Stadt sieht das aber anders aus: ein weitläufiges Gewirr aus Tunneln, Kanalisationsschächten, unterirdischen Gleisstrecken und U-Bahnhöfen erstreckt sich unter dem gesamten Stadtgebiet auf beiden Seiten des Flusses.

ÜBERSICHT

Ezelin, der Älteste, gründete in einer ehemaligen U-Bahn-Station die erste Arche, die heute die *Kathedrale* genannt wird. Im Laufe der Zeit wurden noch zwei weitere U-Bahnhöfe besiedelt – der *Turm* und die *Gruft* – so dass die Mutanten heute in einem kleinen Netzwerk unterhalb der Stadt leben.

Die Archen sind durch lange und gewundene Tunnel miteinander verbunden, früher fuhren hier Züge hin und her. Viele der Tunnel sind eingestürzt, andere von Fäulnis befallen, und einige wurden verbarrikiert, um die Bewohner der Archen vor den wilden Kreaturen zu schützen, die sich ab und zu in die Tunnel verirren.



RUINEN IN DER STADT

W66	Umgebung
11–12	Verfallenes Wohnhaus
13–14	Bürogebäude
15–16	Einkaufszentrum
21	Brauhaus
22	Autobahn
23–24	Straßentunnel
25	Kino
26–32	Krankenhaus
33–35	Museum
36	Polizeistation
41–42	Kaufhaus
43	Schnellrestaurant
44	Schule
45	Schwimmhalle
46–52	Kirche
53–54	Supermarkt
55	Theater
56	U-Bahn-Station
61	Parkhaus
62–63	Kiosk
64–65	Hotel
66	Zerstörte Brücke



DIE SITUATION

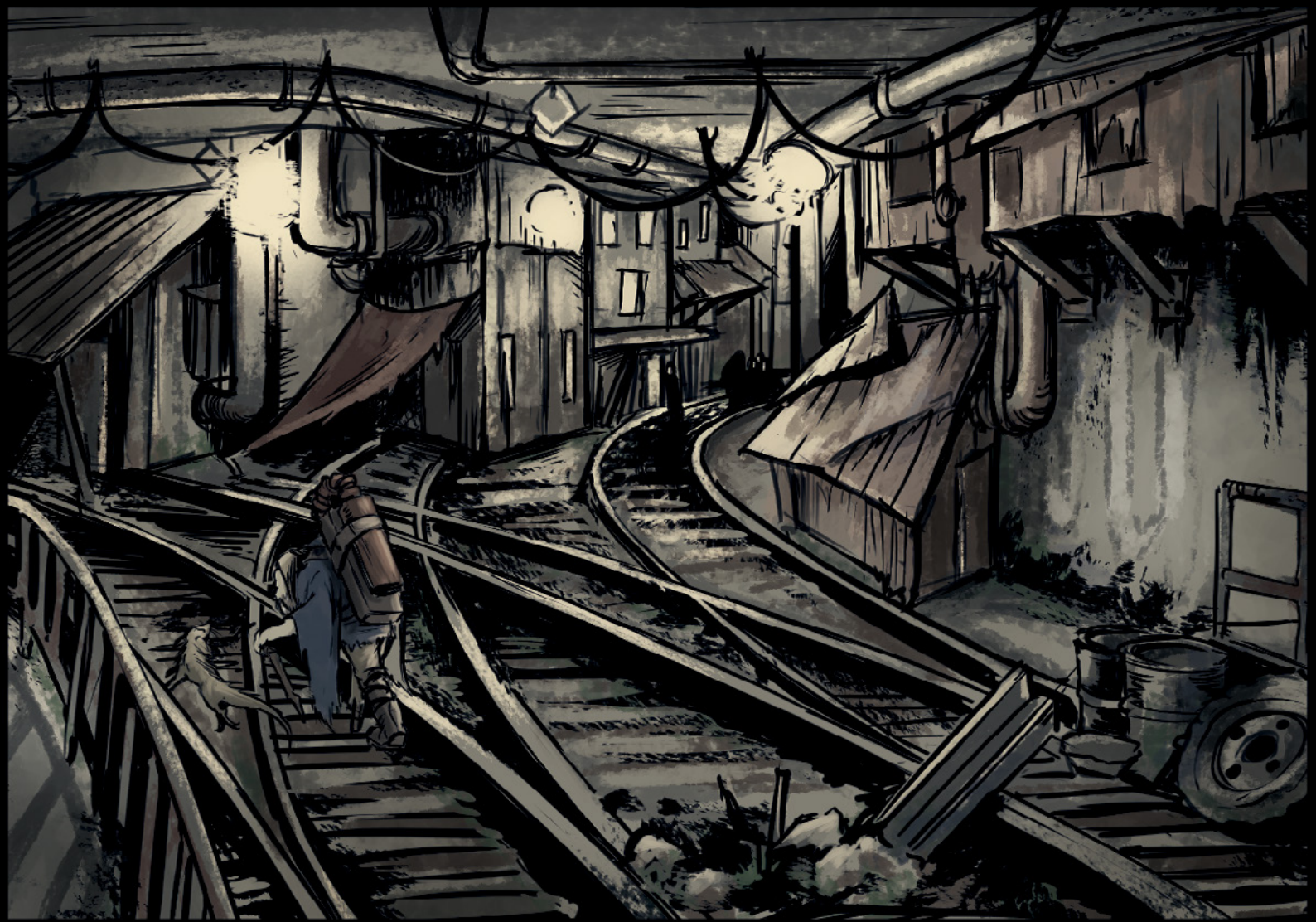
Die Bevölkerung der drei Archen unter der Stadt ist eher gemütlich und gemäßigt, und bildet einen Klüngel, der sich gemeinsam gegen die Bedrohungen der Außenwelt verteidigt – insbesondere gegen die Kannibalen der Üblen Seite. Zu diesem Zweck wurden die Wächter der Hohen Grenzbrücke (S. 4f.) abgestellt. Die Bewohner der Archen sind meist mit dem zufrieden, was sie haben und riskieren nur wenig. Solange der Algenschlonz fließt, ist noch immer alles gut gegangen.

SCHAUPLÄTZE

Die Kathedrale: Versteckt unter dem Schutt eines eingestürzten Hauses liegt der Zugang zur Kathedrale, die ihren Namen den hohen, gewölbten und bunt bemalten Decken zu verdanken hat. Hier leben etwa sechzig Mutanten, die sich in den weitläufigen Hallen auf mehreren Ebenen eingenistet haben. Von hier führt ein gesicherter Tunnel in die Nähe der Zackenfeste. Die Tunnel zur Gruft und zum Wachturm sind sehr gefährlich, weil sie viele Abzweige haben und durch andere Stationen führen, die nicht abgesichert werden können. Ein bewachtes Schott dient als Zugang; alle anderen Tunnel sind eingestürzt oder von den Mutanten verbarrikiert worden.

Der Wachturm: Der Zugang zur zweitgrößten Arche mit ca. vierzig Mutanten ist unter alten Frachtcontainern versteckt, von denen eine lange Treppe in die Tiefe führt. Die Hallen und Ebenen der Arche sind kleiner als die der Kathedrale, doch es gibt einen Zugang, der direkt in den (leicht schiefen) roten Turm über der Arche führt. Von hier aus beobachten die Mutanten Bewegungen auf dem Fluss, den nahen Galgentürmen und der Üblen Seite sowie aus dem Süden. Es gibt eine alte Telefonleitung, über die Prinz Konrad in der Kathedrale direkt informiert werden kann.

Die Gruft: Die kleinste Arche ist alt und dreckig, und nur über die Tunnel zu erreichen – einen direkten Weg an die Oberfläche gibt es nicht. Hier hausen nur etwa zwei Dutzend Mutanten auf mehreren Ebenen mit gekachelten Wänden.



Das Tunnelnetz: Das weitläufige Netz aus Verbindungstunneln zwischen den U-Bahn-Stationen erstreckt sich über viele Kilometer durch den Untergrund der Stadt und ist gezeichnet von eingefallenen Sackgassen, Fäulnispfützen und hungrigen Kreaturen. An einigen Stellen kreuzen sich die Schientunnel mit Zugängen zur Kanalisation und anderen, gewölbeartigen Ruinen unter der Stadt.

Der Fliegenkeller: Die Mutanten meiden diesen Ort im zerstörten Stadtgebiet, insbesondere nachts. Tagsüber ist er ein massiver Brennpunkt für Fliegen, des Nachts ein Magnet für alle anderen Kreaturen. Ein feiner, betörender Duft lockt jeden zu einer schmalen Treppe, die unter die Erde führt. Bisher ist noch nie wieder jemand aus dem Keller herausgekommen

BEWOHNER

Knapp 120 Mutanten leben in den drei Archen unter der Stadt. Früher waren es mehr, bevor sich ein Teil von ihnen auf die andere Seite des Flusses abgesetzt hat.

Der Pütz: Als geschickter Schrauber ist der Pütz mindestens genauso bekannt für das laute Lachen aus dem von Zahnlücken gespickten Mund wie für seine beiden selbstgebauten Loren, mit denen er die regelmäßigen Transporte zur Zackenfeste vereinfacht und sicherer gemacht hat. Ein gepanzertes Schienenfahrzeug ist auch in den anderen Tunneln unterwegs und wird oft genutzt, um Transporte zu den anderen Archen zu bewerkstelligen.

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

Fertigkeiten: Begreifen 4, Schießen 2, Zusammenschustern 3

Mutationen: Fäulnisesser

Ausrüstung: Werkzeug, Schrottpistole (Waffenschaden 2), 1W6 Kugeln

Der Päff: In der Gruft lebten die abtrünnigen Mutanten, bevor es zum Bruch kam. Auf der untersten Ebene der Arche gibt es noch einen Braukessel aus dieser Zeit. Der spindeldürre Päff hat den Kessel inzwischen übernommen und braut dort seinen eigenen Suff. Der ist nicht so gut wie der aus der Zackenfeste, aber ein interessanter Ersatz.

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

Fertigkeiten: Befehligen 1, Prügeln 3, Manipulieren 2, Schießen 2

Mutationen: Fäulnisesser

Ausrüstung: Messer (Waffenschaden 2)

Tünnes: Auf dem Roten Turm findet man meistens den Tünnes, der hier Wache hält und die Umgebung gut im Blick hat. Er quatscht ununterbrochen und berichtet immer wieder mal von Booten auf dem verseuchten Fluss. Es ist nicht lange mit ihm auszuhalten – auch deshalb nicht, weil der pockengesichtige Kerl einen absonderlichen und irgendwie einzigartigen Geruch an sich hat.

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

Fertigkeiten: Befehligen 2, Begreifen 3, Emotionsgespür 2, Manipulieren 3, Schießen 3, Zonenkunde 4

Mutationen: Flammenatem

Ausrüstung: Schrottgewehr (Waffenschaden 2), 3W6 Kugeln

Prinz Konrad: Nachdem der letzte Älteste von der Kathedrale in die Zackenkapelle umzog und den Namen Nekros annahm, wurde Prinz Konrad als Anführer gewählt. „Prinz“ wird er genannt, weil er als Zeichen seines Amtes eine Plastikkrone und einen kurzen, wohlgepflegten Ziegenbart trägt. Er ist gut Freund mit Kommandant Krawall, wenngleich er neben diesem blass und langweilig wirkt.

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

Fertigkeiten: Befehligen 4, Bewegen 3, Prügeln 3, Manipulieren 3, Schießen 3, Zonenkunde 2

Mutationen: Grauen

Ausrüstung: Säbel (Waffenschaden 3), Gepanzerter Mantel (Panzerungswert 3), 471 1-Parfümflakon (**Mutant: Jahr Null**, S.212)

Millo: Der bucklige Millo wurde von Prinz Konrad beauftragt, Wachen für die Hohe Grenzbrücke zu rekrutieren. Millo bestimmt, wer wie lange auf die Grenzbrücke muss und organisiert alles, was damit zusammenhängt. Er dient oftmals auch als Botschafter für Kommandant Krawall. Spricht man ihn auf sein häufiges Nasenbluten an, redet er davon, dass es sich um eine Verletzung handelt, die er vom Kallendresser selbst erhalten hat, als es zum Bruch kam.

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

Fertigkeiten: Befehligen 4, Prügeln 2, Manipulieren 4, Schießen 2

Mutationen: Spurenleser

Ausrüstung: Messer (Waffenschaden 2), Schrottpistole (Waffenschaden 2), 3W6 Kugeln

EREIGNISSE

Die Archen der Stadt bieten sich als Heimat für die SC an. Streunende Mutanten könne hier aber auch eine neue Heimat finden, wenn sie sich in den Augen von Prinz Konrad behaupten und beweisen, dass sie keine Gefahr für die Bewohner darstellen.

Die Fünfte Jahreszeit: Prinz Konrad erlässt eine Rekrutierungsanordnung für die Grenzbrücke und Millo treibt neue Soldaten zusammen, um die Mannschaft dort zu verstärken. Da es sich nur um

FRASS, WASSER UND KUGELN

Im Klüngelnetzwerk ist man erstaunlich gut versorgt: Algenschlonz, Fraß und Ausrüstung bekommt man hier genug – zumindest als Bewohner. Die Küche hier versorgt auch die Grenzbrücke; einmal in der Woche werden per Lore Fraß und Algenschlonz ausgetauscht.

einen kurzen Einsatz handelt, entscheidet Millo per Los, wer mitkommen muss. Wie es der Zufall so will, sind das die SC.

Wenn et Trömmelche jeht: Sorrow (S. 7) schlägt Alarm. Auf der Üblen Seite rotten sich hunderte Kannibalen zusammen, die extreme Mutationen aufweisen und laut brüllend zur Barrikade vorrücken. Teilweise sind sie mit Fahrzeugen unterwegs. Die Wächter auf der Grenzbrücke ziehen sich in den Schutz der Waggon zurück und lassen kurz darauf die Barrikade hinab, woraufhin sich die bunte und laute Meute über die Brücke ins Stadtgebiet begibt, um dort alles zu zerstören, was ihnen in den Weg kommt. Die SC werden von Krawall ausgewählt, sich verkleidet unter die Abtrünnigen zu mischen, um zu beobachten und gegebenenfalls einzugreifen, wenn einer der Archenbewohner in Gefahr gerät.

Haie: Einer der westlichen U-Bahn-Tunnel steht unter Wasser. Zwei kleine Ruderboote dienen zum Übersetzen. Seit einiger Zeit treibt hier ein Schwarm kleiner Haie sein Unwesen. Die SC werden losgeschickt, um dieses Problem aus dem Weg zu räumen und entdecken dabei, dass der Schwarm im Wasser noch das kleinste Problem ist: Die Viecher haben Gliedmaßen entwickelt und können auch an Land auf Beutezug gehen ...

Attribute: Stärke 7, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Prügeln 3, Bewegungen 4 (an Land 2)

Panzerung: 3

Waffen: Biss (Waffenschaden 2)

DIE WILDNIS

Die Wildnis ist den Bewohnern der Stadt nur allzu gut bekannt, es existieren vermutlich mehr Schauer geschichten über dieses Gebiet als mutierte Kreaturen, die darin lauern. Allerdings ist der Wahrheitsgehalt dieser Geschichten erschreckend hoch.

Die Schienen im Norden, zwischen dem Fluss und dem Sumpfgebiet im Westen, markieren die Grenze zur Wildnis. Überschreitet man sie, findet man sich schnell in einem völlig überwucherten und unübersichtlichen Gelände wieder. Man befindet sich immer noch in der Stadt, doch die Pflanzen

haben sich ihr Gelände hier eindeutig zurückerobert. Doch sie sind nicht die einzigen Lebewesen hier, die Wildnis ist die Heimat der exotischsten und gefährlichsten Kreaturen weit und breit. Vor dem Letzten Weltkrieg in großen Käfigen und Gehegen gehalten, haben sie hier eine neue Heimat gefunden und ihre Reviere inzwischen stark vergrößert.

ÜBERSICHT

Fast direkt nördlich der Zackenfeste und der Hohen Grenzbrücke beginnt die Wildnis. Die eingefallenen und verwilderten Hallen des großen Bahnhofs sind sowohl der südlichste Punkt als auch maßgebend für die Grenze, die entlang der zahllosen Schienen verläuft, die sich vom Bahnhof aus in Richtung Nordwesten erstrecken. Die mutierten Kreaturen, die in der Wildnis hausen, trauen sich scheinbar nicht über das Gleisbett, auch wenn es immer wieder Geschichten über einzelne Monstren oder kleine Rudel gibt, die sich im Stadtgebiet herumtreiben. Weiter im Westen verlaufen auch diverse Brücken und Autobahnen, dort hört die Wildnis auf und geht in einen weitläufigen Fäulnis-Sumpf über, in dem der gewaltige T-Turm zu finden ist.

Das Gelände in der Wildnis ist beinahe undurchdringlich, so stark wuchern Pflanzen, Schimmel und Pilze hier. Teilweise ist das Gelände überschwemmt, im knietiefen Wasser lauern weitaus mehr Gefahren als die Fäulnis: mutierte Alligatoren, Mörder-Ranken und beißwütige Fische machen jedem Streuner das Leben schwer.

DIE SITUATION

Sebikus war noch ein kleiner Junge, als sein Vater verschwand. Er schwor sich damals, ihn wiederzufinden, sobald er dazu fähig sein würde. Sein älterer Bruder Nekros holte ihn immer wieder zurück in die Zackenfeste, doch eines Tages gelang ihm der Absprung, und er verschwand mitsamt einigen Laborgeräten und seinen Forschungsergebnissen.

Seither forscht Sebikus in einer verlassenen Zooanlage nördlich der Zackenfeste, inmitten der Wildnis. Seine Forschungen haben ihm ein Serum verschafft, das er an Tieren testet und diese (weitestgehend) nach seinen Vorstellungen mutieren lässt. Er ist sich sicher, das Ziel der Reise seines Vaters gefunden zu haben, doch benötigt er die Hilfe eines fliegenden Wesens, um sich Gewissheit zu verschaffen.



SCHAUPLÄTZE

Das Gewächshaus: Die bogenförmigen Dächer des ehemaligen Hauptbahnhofs sind beinahe zur Hälfte eingestürzt, zahlreiche Einschlagskrater sind noch zu finden. Aus Sicht der Archenbewohner sind die langen Hallen der Zugang zur Wildnis. Aufgrund der vielen Pflanzen, die von den Schienen und Steigen überwuchernd Besitz ergriffen haben, wird das Gebäude auch oft als Gewächshaus bezeichnet – dennoch wagt es kaum einer, hier einen Fuß hineinzusetzen. Im Süden grenzen die Schienen an die Hohe Grenzbrücke und den Platz vor der Zackenfeste – hier wurde ein Schutzwall aus zusammengeschobenen Waggons errichtet (S. 6).

Das Grenzgebiet: In Richtung Norden werden die Gleise breiter. Hier stehen Dutzende überwucherte und teilweise zerstörte Zugwracks herum. Die Gleise erstrecken sich bis hin zu den Autobahnen und Brücken im Westen, die in (und teilweise über) das Sumpfgebiet führen. Ob man in diesem Gebiet wachsam ist oder nicht: beobachtet wird man immer von mehr als hundert Augen.

Die Parks: Ein größerer Fäulnis-See, umringt von sehr hohen Gebäuden, markiert die Stelle, an der die Schienen als Grenze nichts mehr taugen. Der ehemalige Park, der die Gebäude umgibt, hat sich die meisten von ihnen zurückgeholt. In den oberen Stockwerken der Gebäude, in Nestern hinter gesplittertem Glas, brüten Müllfalken, sichtlich verändert durch die Nähe zur Fäulnis. Der Sumpf beginnt westlich von hier, nur einen Steinwurf entfernt. In Richtung Süden liegt das Stadtgebiet, das langsam aber sicher von den Ranken in Beschlag genommen wird.

Der Alte Zoo: Tief in der Wildnis, nahe einer gewaltigen zerstörten Brücke flussabwärts, befinden sich die Gehege und Gebäude des Alten Zoos. Die meisten der mutierten Kreaturen der Wildnis haben hier ihren Ursprung. Sebikus hat sich vor einigen Monaten hierhin durchgeschlagen und sich ein kleines Labor aufgebaut, um seinem Vater auf die Spur zu kommen. Er ist sich sicher, dass das Ziel Dr. Ezelins der T-Turm war – doch diesen kann man aufgrund des Fäulnis-Sumpfs nicht vom Boden aus erreichen. Er experimentiert mit Kreaturen und Tieren und hat es vor kurzem geschafft, seinen Begleiter Seraph mit einem Müllfalken zu kreuzen. Seraph versucht

seitdem, einen Weg in den T-Turm zu finden – und hat sich in den Spitzen der Zackenfeste ein Nest gebaut (siehe S. 11).

Der Turm im Sumpf: Der T-Turm ist ein merkwürdiges Gebäude, das alle anderen im Stadtgebiet überragt. Wie eine gewaltige Nadel ragt er etwas schief in den Himmel. Ein konusförmiges Gebäude befindet sich im oberen Drittel des Turmes, als wäre es von der Nadel aufgespießt worden. Es gibt am Boden keinen Eingang – sollte es mal einen gegeben haben, ist er längst dem Fäulnis-Sumpf zum Opfer gefallen. Die Glasfenster des Gebäudes in der Höhe sind intakt, Seraph konnte noch keines davon durchbrechen

DER WEG IN DEN HIMMEL

Für die SC sollte der Aufstieg auf den T-Turm eine extreme Herausforderung darstellen. Wenn sie es schließlich schaffen, finden sie hier die sterblichen Überreste von Dr. Ezelin und seinen Assistenten, die vergeblich versucht haben, die Kommunikationsanlagen in Betrieb zu nehmen und mit Mimir in Kontakt zu treten (siehe **Der Metaplot und Eden**, S. 23). Leider waren die Wissenschaftler nicht alleine im Turm, eine Handvoll von Kreaturen muss mit ihnen in das Gebäude gekommen sein und ihnen ein schnelles Ende bereitet haben. Die Kreaturen konnten den T-Turm scheinbar nicht wieder verlassen, ihre Gebeine sind ebenfalls hier zu finden.

Im T-Turm sind die folgenden Artefakte zu finden:

- Karte der Zone (**Mutant: Jahr Null**, S.209)
- Leuchtpistole (**Mutant: Jahr Null**, S.211)
- Wenn die SC dem Metaplot folgen, dann wäre der T-Turm ein geeigneter Ort, hier Metaplot-Artefakte wie die Video-Kamera (**Mutant: Jahr Null**, S.214) oder die ID-Karte (**Mutant: Jahr Null**, S.208) unterzubringen.

BEWOHNER

In der Wildnis hausen zahlreiche Kreaturen, hier kann praktisch jede Bedrohung aus dem Regelwerk untergebracht werden (**Mutant: Jahr Null**, S. 183ff.). Einige weitere Kreaturen findest du auf den Seiten 23ff..

Sebikus: Der ehemalige Gehilfe und Bruder von Nekros ist stämmig gebaut und fast schon kleinwüchsig. Er ist getrieben davon, den wenigen Spuren Dr. Ezelins zu folgen. Er ist zu dem Schluss gekommen, dass sein Vater den T-Turm im Auge hatte und sucht nun einen Weg, diesen mit Hilfe von Seraph (**Zackenspatz**, S. 25) zu erklimmen.

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

Fertigkeiten: Bewegen 3, Emotionsgefühl 3, Prügeln 4, Manipulieren 3, Schießen 3

Mutationen: Puppenspieler

Ausrüstung: Besserer Schutzanzug (Schutzwert 3 gegen Fäulnis und körperlichen Schaden), Armbrust (Waffenschaden 1), 1W6 Bolzen; auch Sebikus könnte eines der Metaplot-Artefakte wie z.B. den Kassettenrekorder (**Mutant: Jahr Null**, S.209) besitzen.

EREIGNISSE

Freunden sich die SC mit Sebikus an, kann es dazu führen, dass sie ihm bei seiner Suche helfen und selbst den T-Turm erkunden wollen. Was dort zu finden ist, ist im Kasten **Der Weg in den Himmel** auf S. 18 erläutert. Der Weg dorthin sollte mehr als schwierig sein, zumal neben den ganzen hungrigen Kreaturen in der Wildnis noch ein Weg über den Fäulnis-Sumpf gefunden werden muss – vom Aufstieg selbst ganz zu schweigen. Die genaue Ausgestaltung eines solchen Unterfangens obliegt dir als SL, und ist abhängig davon, ob und wie du mit dem Metaplot in eurer Kampagne umgehst. Hinweise und Hintergründe dazu finden sich im Abschnitt **Der Metaplot und Eden** auf S. 23.

FRASS, WASSER UND KUGELN

In der Wildnis gibt es nichts zu holen, wenn man sich nicht auskennt. Hier wachsen zwar zahlreiche genießbare Pflanzen, aber mindestens genauso viele giftige und tödliche. Im Unterschlupf von Sebikus sind eine Handvoll Rationen Fraß, eine Frischwasserquelle und etwas Munition zu finden.

DIE ÜBLE SEITE

Die Üble Seite, von den Archenbewohnern oftmals auch Schälsick genannt, ist gefährlich und verloren. Hier leben die Abtrünnigen, die sich nach dem Bruch hierhin zurückzogen, um ihr eigenes Ding zu drehen. Früher gehörten sie zu den Archenbewohnern, doch dann entschlossen sie sich ohne Algenschlonz zu leben. Inzwischen sind sie zu Kannibalen degeneriert, die sich unkontrolliert in abscheuliche Monstren verwandeln (siehe **Algenschlonz**, S. 22). Man könnte also behaupten, es wäre ihre eigene Schuld.

Die Kannibalen sind wild und überaus aggressiv. Ihr Anführer soll angeblich Kleidung aus menschlicher Haut tragen. Solange dieses Volk den Fluss nicht überquert, ist aber alles gut – und der Fluss ist so stark verseucht, dass man ihn nicht mal eben überqueren kann. Ausnahmen bestätigen die Regel.

Einmal im Jahr dürfen sie rüber – die Barrikade auf der Hohen Grenzbrücke wird heruntergelassen und die Kannibalen strömen zu Fuß und auf Fahrzeugen auf die Stadtseite, um ihren Aggressionen freien Lauf zu lassen und den gesamten Algenschlonzvorrat auszutrinken, den der Bewahrer-Kult (S. 11f.) rund um die Zackenfeste für sie bereitstellt. In der Zeit halten sich die Archenbewohner versteckt, in der Hoffnung, nicht entdeckt zu werden. Diese Tage des Grauens gehen vorbei, denn die Kannibalen ziehen sich nach spätestens einer Woche wieder zurück.

Gefährlicher sind nur die Schwarzfüße, die vornehmlich in der Nacht überkommen und alles, was sie finden können, klauen, töten oder versklaven.

ÜBERSICHT

Die Kannibalen ziehen frei umher, ihre Lager sind vom Turm aus überall im zertrümmerten Stadtgebiet der Üblen Seite zu sehen – vor allem nachts. Sie ziehen in kleinen Gruppen umher und verfügen teilweise auch über Fahrzeuge.

Es gibt aber zwei Ballungszentren: zum einen ein großer Komplex aus riesigen Hallen, der sich in Sichtweite der Hohen Grenzbrücke befindet. Hier scheinen viele der Kannibalen immer wieder aufzutauchen. Zum anderen gibt es die Arena, deren gewaltiger Bogen aus der Ferne zu sehen ist. Dort scheinen regelmäßig Kämpfe stattzufinden – der Kallendresser soll Gerüchten nach ebenfalls dort hausen.

DIE SITUATION

Der Umgang der Kannibalen miteinander ist vom Recht des Stärkeren geprägt – Unterdrückung und Gewalt sind an der Tagesordnung. Auf den ersten Blick sind die Kannibalen nicht von anderen Mutanten oder Zonenghulen zu unterscheiden. Ihre Mutationen zeigen sich oft auf extreme Art und Weise durch eine spontane Verwandlung – dann gleichen sie eher bunten Monstren mit grotesken Auswüchsen verschiedenster Formen. Im Verlauf eines Jahres nehmen diese Verwandlungen in ihrer Häufigkeit und Dauer zu, bis schließlich der gesamte Stamm verwandelt und in Rage ist (siehe **Algenschlonz**, S. 22). Der Grund dafür ist den meisten Archenbewohnern nicht geläufig (siehe **Der Pakt mit dem Teufel**, S. 21), aber diese Zeit gilt als so gefährlich, dass die Hohe Grenzbrücke geöffnet wird und die Kannibalen sich austoben können. Die Kannibalen sind, genau wie die Archenbewohner, abhängig vom Algenschlonz. Sie trinken diesen allerdings nur sehr viel seltener.

SCHAUPLÄTZE

Die Rote Burg: Von der Grenzbrücke schaut man auf die rote Mauer der Burg, die sich nur einen Steinwurf flussabwärts befindet. Sie ist nur die vorderste Front eines weitläufigen Labyrinths aus riesigen Hallen, in denen sich ein Großteil der Kannibalen verschanzt hat. Ab und zu gibt es kleinere Angriffe und Provokationen auf die Grenzbrücke, meistens in der Nacht, der Barrikade haben die Kannibalen aber kaum etwas entgegen zu setzen.

Die Arena: Unter einem gewaltigen silbernen Bogen befindet sich eine offene Arena, das tatsächliche Hauptquartier der Kannibalen. In der Arena finden ständig blutige Kämpfe und Fahrzeugrennen statt – zur Belustigung des Kallendressers und seiner Getreuen.

Versorgungstunnel: Im Flussbett befinden sich zahlreiche enge Tunnel zur Stadtseite, die teilweise in die Kanalisation und auch in die Schientunnel führen. Der Zweck dieser Tunnel ist heute nicht mehr bekannt, aber die Schwarzfüße unter den Kannibalen haben entdeckt, dass sie auf diesem Wege ein neues Jagdgebiet ergründen können. Einen der Tunnel haben Kommandant Krawall und seine Wächter schon verbarrikadiert, die anderen sind ihnen aber noch nicht bekannt (siehe S. 6).

BEWOHNER

Nach dem Bruch flohen zwei Dutzend Abtrünnige unter der Führung des Kallendressers auf die Üble Seite. Ihre Zahl hat sich seitdem aber rasant vermehrt – inzwischen sind es hunderte. Sorrow (S. 7) hat mal gesagt, dass er froh ist, dass die Kannibalen nicht begreifen, wie stark sie tatsächlich sind. Sollten sie sich irgendwann einmal dazu entschließen, nach dem jährlichen Marsch im Stadtgebiet zu bleiben, wäre es mit den Archen schnell zu Ende.

Der Kallendresser: Größer als alle anderen Kannibalen und gekleidet in einen Mantel aus der Haut seiner Feinde ist der Kallendresser der unangefochtene Anführer der Kannibalen. Er ist stets von einem Haufen Sklaven umgeben und hält in der Arena seinen Hofstaat. Der Kallendresser spricht mit tiefer, fast dröhnender Stimme und trägt ein Holzbein. Er ist laut, ungerecht und ungehobelt – und liebt es, kleine Kinder zum Frühstück zu verspeisen.

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

Fertigkeiten: Befehligen 5, Begreifen 3, Emotionsgespür 2, Prügeln 5, Manipulieren 4, Schießen 3, Zonenkunde 4

Mutationen: Extreme Reflexe, Pyrokinese, 5 MP

Ausrüstung: Sturmgewehr (Waffenschaden 2, Automatikfeuer), Menschenhautmantel (Panzerungswert 3)

Schwarzfuß-Kannibale: Die Schwarzfüße sind eine Gruppe von Pirschern und Jägern, die vornehmlich in der Nacht zuschlagen. Sie sind eher feige und flüchten, wenn sie selbst überrascht werden, doch wenn sie selbst Fallen stellen, sind sie unerbittlich und effektiv. Ihre Beutezüge finden in letzter Zeit zunehmend auf der anderen Seite des Flusses statt

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

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

Mutationen: eine zufällige Mutation

Ausrüstung: Schrottmesser, Schrottpistole (Waffenschaden 2), 1W6 Patronen

Mutierter Kannibale: Die Kannibalen der Üblen Seite sind allesamt abhängig vom üblen Algenschlonz – mit grotesken Folgen. Durch ihre Mutationen verwandeln sie sich spontan in groteske Monstren verschiedener Formen, mit größtenteils chaotischem Verhalten – ähnlich wie ein Werwolf aus alten Geschichten. In der Regel hält eine Verwandlung nur wenige Stunden an (siehe **Algenschlonz**, S. 22). Die Kannibalen fahren

Dampfwagen (**Mutant: Jahr Null**, S. 122), mit denen sie auch jedes Jahr den Marsch auf die Stadt antreten

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

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

Mutationen: Tiermensch

Ausrüstung: Schrottmesser, Schrottpistole (Waffenschaden 2), 1W6 Patronen

WAS DAMALS WIRKLICH GESCHAH

Der Kallendresser ist ein rebellischer Mutant aus der Kathedralen-Arche, der Dr. Ezelin (siehe **Der Metaplot und Eden**, S. 23) immer trotzte. Dabei zeigte er ihm häufig den nackten Hintern, was ihm den Spitznamen Kallendresser einbrachte. Er behauptete, dass die Bewohner der Arche nur Versuchskaninchen seien. Die Auswirkungen des Serums hielten ihn aber weitestgehend bei der Stange, auch wenn er der Arche stets Probleme bereitete.

Nachdem Dr. Ezelin verschwand und der Algenschlonz knapp wurde, erstarkten auch die rebellischen Züge des Kallendressers. Er scharte eine Gruppe von Gleichgesinnten um sich, und versuchte das Kommando über die Arche zu übernehmen. Als er herausfand, dass Prinz Konrad mit einer Gruppe zur Zackenfeste aufgebrochen war, um die Algenschlonz-Braukessel wieder anzuwerfen, witterte der Kallendresser seine Chance zum Aufstand. Der Anblick des mobilen Labors bestätigte den Verdacht des Kallendressers. In der Zackenfeste kam es dann zum Kampf.

Die Auseinandersetzung endete mit dem Rückzug des Kallendressers und seiner verbliebenen Leute. Sie hatten das Algenschlonz-Rezept sowie einige Laborgeräte erbeutet und machten sich auf, um die andere Seite des Flusses zu besiedeln. Die Grenzbrücke, die bis dahin ungenutzt geblieben war, diente ihnen als Fluchtweg. Prinz Konrad ließ daraufhin eine Wachmannschaft aufstellen, die verhindern sollte, dass die Abtrünnigen wieder zurückkamen.

DER PAKT MIT DEM TEUFEL

Ohne das Rezept und die Laborgeräte war Nekros allerdings nicht in der Lage, Algenschlonz zu brauen. Den Leuten des Kallendressers erging es ähnlich: sie hatten zwar das Rezept und einige der Gerätschaften, aber ihnen fehlten schlichtweg die nötigen Kenntnisse.

Die letzten Notvorräte in der Zackenfeste reichten nur noch wenige Monate. Der Unfriede in den Archen der Stadt stieg von Woche zu Woche an, je spärlicher die Rationen ausfielen. Auf der anderen Seite des Flusses hingegen wurde der Unfrieden gefeiert, und es entwickelte sich eine von Gewalt geprägte Kultur – die aber aufgrund der fehlenden Vorräte schneller zu eskalieren drohte: es war absehbar, dass sich die Leute in nächster Zeit in hirnlose, mordende Bestien verwandeln würden. Auf der Üblen Seite etwas früher, auf der Stadtseite etwas später.

Ohne den Algenschlonz ging es also auf beiden Seiten des Flusses nicht. Prinz Konrad und der Kallendresser trafen sich wenige Monate nach der Schlacht an der Zackenfeste, um einen Handel auszumachen. Im Gegenzug für das Originalrezept und die Laborgeräte würden die Abtrünnigen regelmäßig Zugang zur Stadt und ausreichend Algenschlonz bekommen, um die Auswirkungen der Mutationen wieder eindämmen zu können.

So entstand der Marsch. Im Laufe eines Jahres werden die Kannibalen immer gefährlicher und verwandeln sich immer öfter – bis zu dem Punkt, an dem sie sich nicht mehr in ihre menschliche Form zurückverwandeln können. Dann schlägt der Kallendresser zum Marsch und die ganze Horde sammelt sich an der Hohen Grenzbrücke, um an der Zackenfeste aufzutanken. Dabei zieht der wilde Mob auch randalierend durch die Stadt und sucht nach Opfern. Eine gefährliche Zeit, in denen sich die Archen der Stadt vollkommen von der Außenwelt abschotten und warten, bis sich die Kannibalen wieder normalisiert haben und sich auf die andere Seite des Flusses zurückziehen.

FRASS, WASSER UND KUGELN

In der Messe gibt es einen großen Käfig, in denen Zonenghule gefangen gehalten werden – diese dienen den Kannibalen als Hauptnahrungsquelle. Die meisten streunenden Kannibalen haben getrocknetes Fleisch eindeutiger Herkunft dabei. Frischwasser (also: eine Flüssigkeit, die keine Fäulnisquelle ist) wird aus den Hügeln im Nordosten herangeschafft und ist immer knapp und kostbar.



EREIGNISSE

Ob sich die SC auf die Üble Seite vorwagen? Hier sind ein paar zusammenhängende Ideen für den SL, um sie auf den Weg dorthin zu bringen und zu zeigen, wie gefährlich die Kannibalen wirklich sind.

Die Geiseln: Die SC werden von Prinz Konrad beauftragt, auf geheimer Mission eine Handvoll entführter Archenbewohner von der Üblen Seite zurück zu holen, oder zumindest herauszufinden, ob diese noch am Leben sind. Sorrow (S. 7) hat einen von ihnen am Rande der Roten Burg gesichtet, und jetzt hoffen die Archenbewohner, dass man sie retten kann.

In die Arena: Die entführten Archenbewohner leben tatsächlich alle noch. Die Männer werden in einem Käfig gehalten und sollen in der Arena kämpfen. Die Frauen dienen dem Kallendresser als Sklaven, Kinder werden gemästet, um dem Anführer irgendwann als Frühstück zu dienen. Das Problem ist, dass sie allesamt an verschiedenen Orten der Arena zu finden sind. Sie zu befreien, ohne dabei entdeckt zu werden, dürfte eine ziemliche Herausforderung werden.

ALGENSCHLONZ

Das Gebräu, das in der Zackenfeste produziert wird, erinnert entfernt an Bier, ist allerdings fahlgrün gefärbt. Das Rezept ist kompliziert und geheim, und erfordert einige besondere Gerätschaften, die nur dem Bewahrer-Kult zur Verfügung stehen.

Effekt: Ein Mutant, der regelmäßig Algenschlonz trinkt, entwickelt eine gemäßigte Grundstimmung und ist weitaus weniger aggressiv als die meisten anderen, außerdem werden die Mutationen etwas stabiler als ohne das Gebräu. Algenschlonz führt in eine leichte Abhängigkeit, die sich aber mit Abstinenz überwinden lässt.

Die Folgen des Absetzens haben allerdings schlimme Auswirkungen: die Stabilisierung der Mutationen lässt stark nach, was dazu führt, dass der Betroffene sich spontan und unkontrolliert verwandelt – nach W6 Wochen ohne Algenschlonz muss er einen einfachen Stärkewurf ablegen. Schafft er diesen nicht, verwandelt er sich innerhalb von wenigen Sekunden in ein groteskes Monstrum in schillernden Farben, das nicht viel anderes im Sinn hat als Fressen und Saufen. In diesem Zustand erhält er die Mutation *Tiermensch* (**Mutant: Jahr Null**, S.84), außerdem ist der Mutant ansteckend: lässt er ein Opfer schwerverletzt am Leben, bildet es in nur wenigen Wochen die gleichen Symptome aus. Auf diese Weise konnte sich der Stamm um den Kallendresser schnell vergrößern.

Die spontanen Verwandlungen treten im Laufe der Zeit immer häufiger auf und sind von zunehmend längerer Dauer. Spätestens nach einem Jahr ist die Verwandlung beinahe permanent.

Abhilfe schafft nur Algenschlonz – wird dieser in rauen Mengen getrunken, bilden sich die Effekte langsam zurück. In extremen Fällen erfordert es etwa eine Woche hohen Konsums, bis der Mutant wieder „normal“ wird.

ENT-Voraussetzung: Technologie 35 (nur in Bezug auf ein spezielles Labor)

ENT-Bonus: keiner

DER METAPLOT UND EDEN

Wenn du den Eden-Metaplot von *Mutant: Jahr Null* in der Stadt ansiedeln möchtest, kann dir die Geschichte des Dr. Ezelin als Alternative zu der des Dr. Sebedius dienen. Alle Metaplot-relevanten Artefakte sind in den verschiedenen Schauplätzen der Stadt zu finden. Das Schicksal von Dr. Ezelin, das an diversen Stellen in diesem Kapitel bereits angedeutet wurde, ist hier nochmal im Detail zusammengefasst:

Nach dem Abbruch des zweiten Teils von Projekt Eden flüchtete Dr. Ezelin mit einem mobilen Laborwagen in die Ruinen von der Stadt, um dort fernab von Dr. Retzius eine Arche aufzubauen und seine Forschungsarbeiten zu Ende führen zu können. Er war überzeugt davon, kurz vor dem Durchbruch zu stehen: das Serum, das er in seiner Zeit im Kommandozentrum Delta entwickelt hatte, sollte die Gewaltbereitschaft der Mutanten senken und ihre physische Entwicklung stabilisieren.

Sein mobiles Labor schaffte er in ein altes Parkhaus unter dem Dom, wo er sich mit Hilfe seiner Assistenten verschanzte, um unentdeckt zu bleiben. Da ihm in den Ruinen der Stadt nicht die gleichen Ressourcen und Rohstoffe zur Verfügung standen wie im Kommandozentrum Delta, musste er improvisieren. Er und seine Assistenten suchten wochenlang in den Trümmerhaufen nach den notwendigen Rohstoffen, die zahlreichen Algen im verseuchten Fluss dienten als hilfreiche Grundlage für sein Projekt. Seine Assistenten schafften zudem alte Braukessel aus den Ruinen heran. Das Ergebnis der Forschung war ein Serum, das als bierähnliches Getränk verabreicht wurde: der in der Stadt bekannte Algenschlonz.

Zuerst lief alles nach Plan. Die Arche wurde in einer ehemaligen U-Bahn-Station angesiedelt, während das inzwischen nicht-mehr-so-mobile Labor mit den Braukesseln unter dem Dom verblieb. Die Mutanten in der Kathedrale erhielten nun regelmäßig Algenschlonz, und entwickelten sich wie geplant. Die Arche vergrößerte sich stetig.

Nach einigen Jahren war Dr. Ezelin überzeugt davon, die Mutationen im Griff zu haben. Um sich nicht vor der Kommandostation Delta verantworten zu müssen, plante er, Mimir direkt zu kontaktieren und seine Ergebnisse dorthin zu übermitteln. Dazu

machte er sich auf, den alten Fernsehturm zu erreichen, um von dort aus eine Nachricht abzusetzen. Doch es war eine Reise ohne Wiederkehr, Dr. Ezelin und seine Begleiter fanden dort ihr Ende.

Die Serum-Produktion endete, und die Vorräte gingen schnell zur Neige. Die Archenbewohner wurden unruhig, und aus den durch das Serum unterdrückten Konflikten wurden aufgrund dieser mangelnden Ressource schnell aggressive Auseinandersetzungen – insbesondere der freiheitsliebende Kallendresser rührte zum Aufstand, da er seit jeher den Verdacht hatte, dass Ezelin die Mutanten als Versuchskaninchen hielt.

Der Anführer der Archenbewohner, Prinz Konrad, wusste über die Position des mobilen Labors Bescheid, und zog mit einer Expedition aus, um das Rezept und die Ausrüstung zu sichern. Dort kam es dann zum Finale und zum Kampf zwischen Prinz Konrad und dem Kallendresser. Obwohl beide Seiten eine Kopie des Rezeptes ergattern konnten, und jeweils Teile der Brauanlagen für sich sicherten, spaltete sich die Gruppe um den Kallendresser über die Hohe Brücke auf die andere Flussseite ab. Die Hohe Brücke und der Dom wurden verbarrikadiert, und die Söhne des Dr. Ezelin übernahmen die Aufgabe des Algenschlonzbrauens.

Zutaten und Brauverfahren variierten zwangsläufig, und damit auch der ursprünglich gedachte Effekt des Serums (der den Mutanten natürlich weitestgehend unbekannt war). Während der Effekt von Nekros' Serum weitestgehend erhalten blieb (die Mutanten der Archen blieben weiter sediert und nicht so aggressiv), hatte die Abstinenz auf der anderen Seite des Flusses extreme Folgen. Die Aggressivität der Abtrünnigen stieg stark an, und ihre Mutationen gerieten völlig außer Kontrolle – so stark, das sich die Mutanten regelmäßig in wilde Bestien verwandeln und sich in zyklischen Abständen auf einen blindwütigen und zerstörerischen Feldzug durch die Ruinen der Stadt begeben.

KREATUREN

In der Stadt gibt es allerhand Bedrohungen und fremdartige Kreaturen. Neben den bekannten Kreaturen aus dem Grundregelwerk (**Mutant: Jahr Null**, ab S.184) gibt es noch einige, die nur hier anzutreffen sind.

FLIEGENDE FRESSPEST

+1

Ein lautes Rauschen erfüllt die Luft, kurz bevor der Himmel sich verdunkelt und die ersten, hochfrequenten Kreischgeräusche zu hören sind. Dann ist es beinahe schon zu spät. Dieser Schwarm von mutierten fleischfressenden Papageien kann jeden erwischen, der sich nicht schnell genug von den zerstörten Straßen der Stadt in den Untergrund retten kann—dann bleiben meist nur die Knochen und zerfetzte Lumpen übrig. Der Schwarm ist tagaktiv und hat ein Nachtlager, einen toten Baum in der Wildnis (siehe S. 16f.).

Attribute: Stärke 9, Geschicklichkeit 4

Panzerung: keine

Waffen: Scharfe Schnäbel (Waffenschaden 2)

Schwarm: Mit Rauch und Feuer (und ähnlichen flächendeckenden Effekten, wie z.B.: Explosionen) kann man gegen die fliegende Fresspest etwas ausrichten—sofern man sich überhaupt traut.

GEHÖRNTER TEUFEL

+2

Wenn dieser hochgewachsene, mit dunklem Fell bedeckte Mutant aus seinem Versteck hervorkommt, lässt er einen verrotteten Menschengädel auf den Boden fallen. Er stellt herausfordernd eine seiner Hufe darauf und lässt ein meckerndes Geräusch aus seinem gehörnten Ziegenkopf ertönen. „Der will nur spielen“ erzählt man den Kindern in der Kathedrale. Um nicht gefressen zu werden, muss man nur den Schädel ein paarmal hin- und her kicken. Der Teufel ist ein wahnsinnig schlechter Ballspieler, insofern ist es leicht möglich, ihn so auszutricksen. Leider ist er auch ein schlechter Verlierer und geht schnell zum Angriff über, wenn er merkt, dass sein Gegner mit dem Ball besser umgehen kann als er.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 3

Fertigkeiten: Prügeln 4

Panzerung: 2

Ausrüstung: Verrotteter Schädel



ZACKENSPATZ

-2

Je höher man in den Turm der Zackenfeste aufsteigt, desto lauter werden die raschelnden Geräusche, die diese Kreatur verursacht. Sie hat sich unter der Spitze des Turmes ein Nest aus rostigen Drähten, zerrissenen Planen und anderem Unrat gebaut, ähnlich wie ein Müllfalke dies tun würde. Schaut man näher hin, erkennt man aber, dass der Vogel eher einem Vogelmenschen ähnelt—er hat längere Beine und sogar Arme. Sein Körper ist mit zerrissenen Lumpen bedeckt. Er verlässt sein Nest oft, um zum T-Turm zu fliegen. Bei dieser Kreatur handelt es sich um den früheren Bewahrer-Kultisten Seraph, der von Sebikus (siehe S. 19) in diese Kreatur verwandelt wurde.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Prügeln 2, Schleichen 2, Bewegen 3, Kraftakt 3

Panzerung: 1

Waffen: Krallen (Waffenschaden 2)

o **Sturzflug-Angriff:** Der Zackenspatz kann aus weiter Entfernung herabstürzen und sofort gegen sein Ziel kämpfen (Prügeln). Er erleidet bei diesem Angriff selbst einen Punkt Schaden.

o **Abheben:** In der Runde nach einem erfolgreichen Angriff kann der Zackenspatz mit seiner Beute davonfliegen, wenn er einen Kraftakt-Wurf schafft.

ZWEIHORN

-1

Das Donnern der Hufe erinnert stark an ein heranrollendes Gewitter, doch wenn das sich der Gefahr unbewusste Ziel den Himmel absucht, ist es überrascht, wenn das massive Zweihorn schnell wie ein rasendes Fahrzeug aus dem Unterholz hervorbricht. Von den beiden langen, säbelartigen Auswüchsen dieser Kreatur durchbohrt, wird das Opfer eines Zweihorn-Angriffs oft noch hunderte Meter mitgeschleift. Das hohe Gewicht und seine dicke, fahle Haut machen das Zweihorn zu einem der gefährlichsten Gegner in der Wildnis.

Attribute: Stärke 8, Geschicklichkeit 4

Fertigkeiten: Prügeln 5

Panzerung: 8

Waffen: Lange Nasenhörner (Waffenschaden 3)



DIE AUTOBAHN

Wenn die Bewohner der STADT ehrfürchtig von DER AUTOBAHN sprechen, dann meinen sie, anders als man zunächst denken könnte, nicht eine einzelne Straße. Im Gegenteil: Die STADT wird von einem ganzen Adergeflecht an Straßen umgeben, die man alle als "DIE AUTOBAHN" bezeichnet. Ein unfassbares Gewirr an asphaltierten und betonierten Straßen quer durch die verseuchte Wildnis, die gleichzeitig überall und nirgends hinführen und quasi eine Welt für sich sind.

Früher einmal waren diese Straßen die Lebensadern der mächtigen Zivilisation der Ahnen. Auf ihnen transportierten sie Waren, Personen, Fraß - und das in Massen, die sich heutige Zonenbewohner kaum mehr vorstellen können. Und besonders unfassbar: Die AUTOBAHN scheint in ihrer Ausdehnung so gut wie unendlich zu sein. Egal, wie weit man sich von der Stadt entfernt: So gut wie keine der Asphaltstraßen scheint irgendwo zu enden. Außer dort, wo das Meer beginnt, findet sich immer eine Straße, die weiter führt, weiter, immer weiter - wer weiß, wohin? Viele Bewohner der Stadt fürchten die AUTOBAHN daher. Man munkelt, dass ihre Enden in wundersamen Ländern liegen: in Ländern, in denen die Welt noch so aussieht wie zur Zeit der Ahnen. In Länder, die die Fäulnis so verändert hat, dass die Natur kaum noch etwas Bekanntes aufweist, in Ländern, in denen die Bewohner mit völlig anderen Worten sprechen als jenen, die den Zonenbewohnern hier bekannt sind. Die Entfernungen, in denen diese seltsamen Orte liegen sollen,

berechnen sich nicht in dutzenden von Kilometern, sondern in hunderten oder gar tausenden. Entfernungen also, an deren Überwindung zu Fuß man nicht einmal zu denken braucht.

STRASSENGEWIRR

Die meisten Straßen, die man sich vorstellt, wenn man das Wort "Autobahn" hört, sind breite, mehrspurige Asphaltbahnen, die sich brettgerade über geradezu "kosmische" Entfernungen hinziehen. Täler und Flüsse werden mit gewagten Brücken überspannt, deren Pfeiler manche Türme an Höhe überragen. Daneben gibt es aber noch eine breite Masse kleinerer Asphaltstraßen, die sich dem Umland angepasst durch die Landschaft schlängeln, durch Wälder, Sümpfe und Ruinen.

Die breiten Straßen, von manchen auch "Die wahre Autobahn" genannt, sind über weite Strecken in einem gut - na gut: halbwegs befahrbaren - befahrbaren Zustand. Von den kleineren Straßen kann man das meistens nicht behaupten: Die meisten sind schlaglochverseuchte Buckelpisten, bei einigen kann man sogar nur noch raten, dass dort, wo sie liegen, mal ein asphaltierter Weg war.

SCHROTT UND RESSOURCEN

Die Autobahn selbst ist, dort wo ihre Straßen entlangführen, nur ein Asphaltband. Hier und dort stehen noch rostige Fahrzeuge der Alten - allerdings viel weniger, als man vermuten würde. Viele noch brauchbare Fahrzeuge haben sich die zahlreichen

Höllenfahrer-Gangs (siehe unten) unter den Nagel gerissen oder ausgeschlachtet.

Was die Autobahn jedoch für Ressourcensammler interessant macht, ist die Tatsache, dass man über sie schnell in ganz verschiedene Sektoren gelangen kann, einige Teile der Autobahn führen durch Wälder, in denen man Holz schlagen kann, wieder andere liegen direkt an Brachland, das zum Ackerbau geeignet ist. Die Rohstoffe, die sich dort gewinnen lassen, kann man über die Autobahn auch noch bequem transportieren – sofern man sich mit ihren Bewohnern arrangiert hat.

BEWOHNER DER AUTOBAHN

Die Autobahn ist, wenig verwunderlich, die Heimat der Höllenfahrer. Es ist natürlich nicht so, dass das Land, durch das die Autobahn führt, dicht besiedelt wäre, aber alle paar dutzend Kilometer gerät man in das Gebiet einer neuen Gang automobilier Nomaden. Die meisten Gangs geben sich übertrieben schicke Namen wie *A46-Falken* oder *Stahl-Sonics* und bestehen aus zwanzig bis fünfzig Mitgliedern mit acht bis zwanzig Fahrzeugen. Sie patrouillieren normalerweise ein festes Gebiet, das sie als ihren „Turf“ ansehen. Darüber hinaus lassen sich kaum generelle Aussagen über die Höllenfahrgangs treffen. Sie sind ähnlich vielfältig wie andere post-apokalyptische Gemeinschaften. Man kann neofeudale Kriegerclans genauso antreffen wie kommunistische Kommunen, irre Sekten und Überbleibsel antiker Militäreinheiten. Die meisten werden Durchreisende zumindest anhalten, um zu erfahren, wer da ihr Gebiet durchquert. Nicht wenige von ihnen verlangen Wegezoll, und einige rauben die Durchreisenden aus. Die Bewohner der Stadt halten Höllenfahrer durchweg für Banditen, Mörder und Vergewaltiger, was unzweifelhaft daran liegt, dass die Gang der *Asphalt-Rexe* (siehe S. 41) in ihrer unmittelbaren Nähe ihr Hauptquartier hat. Diese Wahrnehmung ist allerdings nicht korrekt. Nur etwa ein Drittel aller Höllenfahrgangs raubt regelmäßig jemanden aus. Mit vielen kann man im Grunde reden, einige Gangs sind sogar eher Fernhändler als Krieger.

DER KODEX DER STRASSE

So unterschiedlich die Gangs sind, die die Autobahn beherrschen – es gibt ein paar ungeschriebene Regeln, die bei so gut wie allen Gangs verbreitet sind:

Respektier die Maschine – Autos sind wichtig! Das ist jedem Höllenfahrer klar. Daher versuchen Höllenfahrer selbst in Gefechtssituationen, Schäden auch an gegnerischen Fahrzeugen zu vermeiden. Man schießt auf den Fahrer, nicht auf das Auto. Schließlich könnte man mit der Maschine als Beute noch was anfangen.

Lass den Sprit in Ruhe – aus ähnlichen Gründen wie oben beschrieben würde ein Höllenfahrer nie den Spritvorrat einer anderen Gang sabotieren (es sei denn, diese Gang benutzt im Zuge des Holz-oder-Schnotz-Krieges (S. 28) den falschen Sprit. Dann ist es obligatorisch, diesen zu sabotieren!).

Rennen sind heilig – in vielen Höllenfahrgangs werden Konflikte und Duelle durch Rennen ausgetragen. Daher sind Rennen heilig – zu schummeln, bedeutet Entehrung und Tod!

Lehne nie ein Rennen ab – kein Höllenfahrer drückt sich um eine Herausforderung, wenn es um Rennen geht. Das wäre feige. Allenfalls das Verschieben eines Rennens kommt in Frage, aber nie das Ablehnen.

Wenn sie gezahlt haben, lass sie durch – viele Höllenfahrer kassieren Wegezoll. Wenn Passanten diesen gezahlt haben, sollte man sie ziehen lassen. Erst abkassieren und dann nochmal ausrauben – das tun nur die schäbigsten aller Mistkerle.

STRASSENKRIEG

Wenn sich die Charaktere zum ersten Mal auf die Weite der Autobahn trauen, haben sie vermutlich noch keine Ahnung davon, dass die Autobahn faktisch Kriegsgebiet ist. Neben den üblichen Querelen der verschiedenen Höllenfahrer-Gangs prägen vor allem zwei erbittert ausgetragene Konflikte das antike Straßennetz

DER HOLZ-ODER-SCHNOTZ-KRIEG

Da die Vorräte an Treibstoff aus der Vorzeit allmählich vollkommen aufgebraucht oder ohnehin mit den Jahrzehnten unbrauchbar geworden sind, haben die "Bewohner" der Autobahn sich auf alternative Energiequellen verlegt. Die einen nutzen aus dem so genannten "Schnotz" (siehe S. 44) gewonnenen Algendiesel, die anderen verwenden Holzvergaser (siehe S. 45). Dies ist nicht nur eine Frage von Geschmack oder Verfügbarkeit, sondern eine des Glaubens. Beide Fraktionen sind sich spinnefeind! Die Holzfraktion wirft denen, die Algendiesel fahren, vor, sie brächte mit dem Schnotz die Fäulnis über die Welt. Die Schnotzfraktion hingegen betrachtet die Nutzer von Holzvergäsern als primitive Fanatiker. Die Gangs beider Fraktionen mögen zwar auch untereinander teils blutige Konflikte haben, aber zwischen Holz und Schnotz kann es niemals Frieden geben! So wird die Frage "Mit was betankt Du Dein Auto?" zu einer von Leben und Tod.

DER MASCHINENKRIEG

Autonome Robotfahrzeuge, die aus unerfindlichen Gründen irgendeinen Schrott sammeln, gab es auf der Autobahn schon immer. Vor allem, je weiter man sich von der Stadt entfernte. Doch nun scheint es zwei Gruppen selbstfahrender Autos zu geben – und diese beiden hassen sich gegenseitig. Die neuere der beiden Gruppen kam jüngst aus einem Areal, das DIE FABRIK genannt wird, die ältere scheint irgendwo aus dem Norden zu stammen.

Die Maschinen aus dem Norden haben menschlichen Geleitschutz, der sie verteidigt, die neuen Maschinen sind selbst bewaffnet. Immer öfter kommt es zu gewaltsamen Zusammenstößen.



TABELLEN UND KONSORTEN:

Hindernisse auf der Fahrbahn	
11	Riesige Krater in der Fahrbahn
12–13	Eisglatte Substanz auf der Fahrbahn
14–16	Alte militärische Straßensperren
21–22	Fahrbahn ist überflutet
23–25	Asphalt ist rissig und pflanzenüberwuchert
26–32	Umgestürztes Gebäudeliegt quer über der Straße
33–35	Fahrbahn ist in unzählige Schollen zerbrochen
36–42	Fahrbahn ist vermint
43–44	Reste eines alten Staus blockieren den Weg
45–46	Eingestürzte Autobahnbrücke
51–42	Siedler haben Hütten entlang und auf der Fahrbahn errichtet
53–54	Zonenbestien machen Jagd auf Fahrzeuge
55–56	Straßensperre einer Gang
61–62	Etwas hat den Asphalt entfernt
63–66	Baustelle – uralte Baufahrzeuge versperren den Weg



DIE HEILIGE BRÜCKE VON VEN-LO

Pirschern, die von der STADT aus weit nach Nordwesten vorgedrungen sind, berichten von einem halb im Meer versunkenen Ort. Ortsschilder aus der Vorzeit nennen ihn "Ven" oder "Ven-Lo", so genau kann man das nicht mehr lesen. Die Ruinen wären uninteressant – jemand oder etwas hat sie schon vor langer Zeit komplett geplündert. Doch über den Betonkadavern erhebt sich ein unglaubliches Bauwerk. Zuerst hält man es für eine Autobahnbrücke der Alten, eine vierspurige Trasse, auf mächtigen Pfeilern aus Stahlbeton. Schnurgerade führt sie hinaus aufs Meer, weiter und immer weiter, bis sie hinter dem Horizont verschwindet. Dann und wann fahren Fahrzeuge auf dieser Trasse auf und ab. Sie transportieren Schrott, Schutt und anderes Zeug in die Ferne und kehren leer zurück. Einige der Fahrzeuge scheinen automatisch zu sein. Andere erscheinen wie die Vehikel der Höllenfahrer und werden von berobten Gestalten gelenkt. Ihre vom Wind über die Zone getragenen Gesänge sprechen vom gelobten Land – fern im Westen, wo die Sonne versinkt.

ÜBERSICHT

Die heilige Brücke von Ven-Lo ist lang. Sehr lang. Knappe 110 Kilometer führt sie, gerade wie mit dem Lineal gezogen, hinaus nach Westen. Zunächst noch über Sandbänke und Inseln, doch dann schließlich über das offene Meer. Die ersten 40 Kilometer der Brücke sehen noch aus wie eine von den Alten konstruierte Brücke. Doch nach dieser Strecke wird die Brücke zunehmend seltsamer: Straßenmarkierungen beginnen, chaotische Muster zu bilden, die Brücke besteht an immer mehr Stellen aus seltsamen Materialien wie rostigem Stahl, mit Kunststoffen verklebten Felsen oder Holz. Auch die Fahrbahn neigt sich an vielen Stellen zur einen oder anderen Seite. Wer das Ende der Brücke erreicht, stellt fest, dass sie zu einer riesigen Maschine führt, die einer Bohrinnele ähnelt – die autonome Konstruktionsplattform ARCP XII. Seit Jahrzehnten schon baut diese an der Brücke. Sie weiß nicht mehr, wohin. Sie weiß nicht mehr, warum. Die kleinen, organischen Wesen, die ihre Aussenhülle bewohnen, halten die Konstruktionsplattform für den Sendboten Gottes.

ÖRTLICHKEITEN

Konstruktionsplattform ARCP XII: Ein ehrfurchtgebietender Kasten aus rostigem Metall. Riesig. Titanisch. Mehr als 50 Meter hoch und 150 Meter im Quadrat. Gelagert auf titanischen Schwimmkörpern und Panzerketten und mit allerlei mechanischen Greifarmen, Antennen, Förderbändern, Pressen und Plasmabrennern versehen. Voll von unbegreiflicher Elektronik und getrieben von einem radioaktiven Herz aus Thorium: Das ist die Konstruktionsplattform ARCP XII. Im Grunde ist sie ein gewaltiger, mobiler 3D-Drucker, der entworfen wurde, um an jedem beliebigen Ort Häuser, Fabrikhallen, Straßen und Brücken zu errichten. Nach dem Ende des Krieges sollte die Plattform helfen, die Zivilisation in der Zone wieder aufzubauen, doch dazu kam es nie. Nun, nach einem letzten Befehl, der nie aufgehoben wurde und einer fatalen Beschädigung, baut die Plattform eine Brücke, und das seit Jahrzehnten – immer geradeaus.

Die Hirnkugel: Über der Masse der mobilen Industrieanlage thront, auf einem schlanken Turm aus Eisen, eine hausgroße Kugel. An einer Seite ist sie geschmolzen – Spuren eines früheren Angriffs. Die Kugel ist so vollgepackt mit hochentwickelter Elektronik, dass man sie nur geduckt betreten kann. Sie beinhaltet den zentralen Computerkern von ARCP XII und eine Vielzahl verschiedener Sensoren wie Sonar, Radar, verschiedene Kameras und derlei mehr.

Die Rohstoffverwertungseinheit: Eigentlich wäre sie ja vollautomatisch, die Rohstoffverwertungseinheit der Plattform. Die ARAVs docken an eine Art Klammersystem an, laden ihre gesammelten Rohstoffe ab und die Plattform erledigt den Rest selbstständig. Unglücklicherweise ist die Hälfte der zehn Andockklammern defekt. Daher übernehmen es die Sänger, die ARAVs an den fünf defekten Klammern zu ersetzen. Sie sortieren Schrott, Felsen, Betonfragmente in endloser Plackerei vor, um sie dann per Hand in das Verwertungssystem zu wuchten, eine viehische und gefährliche Arbeit. Arbeitssicherheit hat keine Priorität: Im letzten Jahr sind vier Sänger im Mahlwerk der Rohstoffverwertungseinheit ums Leben gekommen.



Das Zeltlager des Konvertiten: Auf der Brücke vor der Plattform, wo auch die Fahrzeuge der Sänger geparkt sind, haben die frisch bekehrten Konvertiten ihre schäbigen Zelte aufgeschlagen. Selbst für postapokalyptische Verhältnisse sind die Wohnverhältnisse hier karg. Da die Plattform sich bei derzeitiger Geschwindigkeit pro Jahr zweieinhalb Kilometer weiter ins Meer bewegt, müssen die Zelte ständig versetzt werden, damit sich das Zeltlager nicht zu weit von der Plattform entfernt

Die Hütten der Sänger: Oben auf der Plattform haben die Sänger ihre Hütten errichtet. Sie leben dort nur unwesentlich komfortabler als die Neukonvertiten in ihren Zelten. Neben den Hütten befinden sich die mittlerweile nicht mehr besonders gut gefüllten Vorratslager und ein paar künstlich angelegte Gemüsebeete

Das Kirchzelt: Direkt über der Rohstoffverwertungseinheit hat der Kult ein großes, weißes Zelt errichtet, in dem bequem 150 Menschen Platz finden können. Hier finden morgens und abends Andachten und am Sonntag der große Gottesdienst statt. Das Zelt ist leer, bis auf ein übermannsgroßes, verchromtes Kreuzifix und eine gut instand gehaltene Stereoanlage. Die Kultmitglieder stehen während der Messe. Dies ist auch besser – vor bei den sonntäglichen Gottesdiensten wird laut Gospel gesungen und ausgelassen getanzt. Dabei wären Stühle nur hinderlich

BEWOHNER

Die große Brücke wird uns in das gelobte Land im Westen bringen! Davon sind die Sänger der Brücke felsenfest überzeugt. Die Religion der Sänger der Brücke ist in weiten Teilen eine Variante des

Christentums aus der Zeit vor dem Untergang. Die Sänger glauben, dass der Weltuntergang die in den ihnen erhaltenen Fragmenten der Bibel beschriebene Schlacht zwischen Gut und Böse aus der Offenbarung des Johannes war. Jesus herrscht irgendwo im Westen bereits über das Reich der Gesegneten – Ammiland. Aus alten Reisemagazinen und Propagandaheften evangelikaler Vorkriegssekten haben sich die Sänger ein Utopia erträumt, von dem sie glauben, dass es im fernen Westen liegt. Ihre Visionen sind eine seltsame Karikatur der antiken USA. Die Welt diesseits des Meeres ist ein von Gott verfluchtes Jammertal – und die Kultisten sind, obgleich rechtgläubig, auf der falschen Seite des Ozeans. Aber Gott ist, so glauben sie, gnädig und hat ihrem vor fünf Jahren verstorbenen Propheten Canthus den Weg zur ARCP-Plattform gewiesen. Diese baut nun eine Brücke, die direkt in das Land der Seligen fern im Westen führt. Der harte Kern der Religionsgemeinschaft zählt um die fünfzig Männer und Frauen und besteht zu gleichen Teilen aus Mutanten, unmutierten Menschen und sogar einer kleinen Handvoll Tiermutanten. Sie alle tragen hellblaue Roben und sind im Großen und Ganzen friedfertige Leute. Ihre Tage sind durch ihren Anführer Meister Ekko streng reglementiert und bestehen zu gleichen Teilen aus heiligen Gesängen, dem Proben heiliger Gesänge und dem Arbeiten an der Rohstoffverwertungseinheit der ARCP-Plattform. Die Plattform sammelt normalerweise selbsttätig Rohstoffe aus den Ruinen am Meeresboden und sendet ARAVs aus, um weitere Ressourcen vom Festland zu beschaffen. Seit jedoch die FABRIK ebenfalls ARAVs aussendet, tobt ein Maschinenkrieg auf den Trassen der Autobahn. Weil die ARAVs von ARCP XII nicht bewaffnet sind, sind die Sänger dazu übergegangen, sie auf ihre Festlandexpeditionen zu begleiten und zu verteidigen. Da der Fuhrpark der Sekte aber nur aus fünf Autos besteht, haben die Sänger seit Kurzem begonnen, unter diversen Höllenfahrgangs zu missionieren – mit einigem Erfolg. Auf der Brücke vor der ARCP-Plattform kampieren sechzig frisch bekehrte Höllenfahrer, die darauf hoffen, bald die blaue Robe tragen zu dürfen.

Meister Ekko: Der schlaksige, blonde Mutant Ende Dreißig ist der gegenwärtige Anführer der Sänger-Sekte, aber nicht, weil er ein guter Anführer

ist. Er führt die Sänger, weil er hervorragend singen kann und sehr bewandert in den Texten der Bibel ist. Deswegen folgte er dem alten Propheten Canthus nach. Ekko versteht es meisterhaft, zu singen, zu predigen und in seinen Zuhörern die Hoffnungen auf das gelobte Land im Westen wach zu halten. Was er weniger meisterhaft versteht, ist die Konflikte innerhalb der Sekte zu schlichten und die Vorräte zu verwalten. Noch ist ihm die Situation nicht entglitten, aber die Zahl der Neukonvertierten, die vor der Plattform lagern, ist zu groß, um mit den Nahrungsmitteln aus den Vorräten der Sekte lange ernährt werden zu können. Zudem kommt es zunehmend zu Konflikten zwischen den Sängern, die schon länger in der Sekte sind, und den Neuen.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 5

Fertigkeiten: Inspirieren 3, Heilen 2, Begreifen 2, Bewegen 1, Erdulden 2

Mutation: Pathokinese

Ausrüstung: Gesangsbuch, zerfledderte Bibel

Nelmuth: Nelmuth fühlt sich reichlich verarscht. Der bullige Mann mit der markanten Knollennase und der fettigen Halbglatze zählt zu den Neukonvertiten der Sekte. Er hat in den letzten drei Monaten insgeheim einen ordentlichen Hass auf die ARCP-Plattform und den ständig salbadernden Ekko entwickelt: Ein gelobtes Land hat man ihm versprochen, Frieden und genug zu essen. Der ehemalige Wegelagerer hatte sich von den Sängern ordentlich einlullen lassen. Nun sitzt er hier, mit 59 anderen, auf einem Stück Beton mitten im Nichts. Dann und wann darf er einen dieser komischen, rollenden Roboter begleiten und jeden abknallen, der dem Ding beim Schutt sammeln zu nahe kommt. Soviel zur Nächstenliebe.

Nelmuth glaubt mittlerweile, dass es Ammiland nicht gibt und dass die Religion der Sänger nur ein Trick dieses riesigen Stahlmonsters namens ARCP ist, seine menschlichen Sklaven gefügig zu halten. Das passt zu dem, was diese Seeratte Zando erzählt.

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

Fertigkeiten: Schießen 2, Prügeln 1, Kraftakt 2, Erdulden 2, Zonenkunde 1

Mutation: Parasit

Ausrüstung: Rohrgewehr (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 2, Weite Reichweite), 4 Kugeln, Machete (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2)

Zando: Zando hängt zurzeit in einem Käfig vom Rand der Brücke. Die Sänger wissen nicht, was sie mit ihm machen sollen. Sollen sie den schändlichen Ketzler ersäufen? Wegjagen? Zando ist vor seinem Schiffbruch Crewman auf einem kleinen Kutter gewesen, dessen Besatzung den Grund des Meeres nach brauchbaren Artefakten abgesucht hatte. Der rostige Kahn ist im Sturm gesunken und Zando hat sich mit einem Beiboot retten können. Die Sänger haben ihn gefunden, halb verdurstet und verhungert. Sie erzählten ihm von ihrer Religion. Er erzählte ihnen etwas von Geographie. Vor allem davon, dass sie auf ihrem derzeitigen Kurs niemals Amerika, sondern allenfalls die britische Küste erreichen würden. Das nahmen ihm die Blauberobten dann doch etwas übel. Wenigstens ein paar der Höllenfahrer scheinen ihm zugehört zu haben – immerhin haben sie etwas Schnaps in seinen Käfig geschmuggelt.

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

Fertigkeiten: Zonenkunde 3, Schießen 2, Prügeln 1, Schleichen 1
Falls mit den Regeln aus dem **Zonenkompodium 2** gespielt wird, verfügt Zando außerdem über Navigieren 3.

Mutation:

Ausrüstung: Fusel

Nummer XII: Nummer XII ist die künstliche Intelligenz, die die Plattform ARCP XII steuert. In gewissem Sinne ist er die Plattform. Nur zwölf seiner Art wurden je gebaut, und Nummer XII ist noch als Einziger übrig. In einer kurzen Pause des Krieges zwischen den Titanenmächten, als in der Zone noch etwas Zivilisation übrig war und man glaubte, man könnte mit dem Wiederaufbau beginnen, hatte irgendeine Regierung ihn auf die Wiederinstandsetzung des Straßennetzes programmiert. Dann explodierte eine Plasmagranate in seiner Nähe, und der elektromagnetische Impuls legte die Hälfte seiner Schaltkreise lahm. Alles, was zum Bauen einer Brücke notwendig ist, funktioniert noch: Das Setzen der Pfeiler. Das Bauen der Brückensegmente. Das Berücksichtigen der Bodenbeschaffenheit. Die Aufbereitung der angelieferten Rohstoffe. Nur die höheren Funktionen von Nummer XIIs Computergehirn sind lahmgelegt, fast zumindest. Immer öfter durchzuckt eine Frage die neuronalen Netze der gewaltigen Anlage: "Was mache ich hier eigentlich?!"

Nummer XIIs ARAVs: ARAV bedeutet "Autonomes Rohstoffakquisitionsvehikel" – nicht, dass das noch jemandem bekannt wäre. ARAVs gleichen entweder vierrädrigen Kleinlastern oder kleinen Unterseebooten (je nachdem, ob es sich um die Land- oder die Seevariante handelt) und werden von einem Roboterhirn gesteuert. Dieses ist jedoch bei weitem nicht intelligent genug, um es mit Mensch, Mutant oder anderen Robotern aufzunehmen. Der Raum, den normalerweise die Fahrerkabine einnehmen würde, ist vollgestopft mit Sensorelektronik. Darüber hinaus verfügt ein ARAV über eine ganze Reihe von Sägen, Laserschneidern sowie vier ausklappbare Greifzangen. Wie die Plattform selbst werden die ARAVs mit Thoriumenergiezellen betrieben. Unablässig sammeln sie alle möglichen Rohstoffe, die sie dann zur Plattform zurückbringen, damit diese die große Brücke weiterbauen kann. Die Plattform verfügt über sechzig aquatische ARAVs, die die Sänger jedoch kaum zu Gesicht bekommen, aber nur noch über 34 Land-ARAVs. 16 sind bereits durch andere ARAVs zerstört worden, die von einem Ort namens "DIE FABRIK" ausgesandt wurden. Seither herrscht ein Krieg der Maschinen auf der Autobahn.

Attribute: Stärke 10, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Prügeln 1, Erdulden 3, Bewegen 1

Besonderheiten: Panzerung 8

DIE SITUATION

Meister Ekko und die restliche Führungsriege der Sänger verbreiten Optimismus: Die große Brücke WIRD die Gläubigen in das gelobte Land bringen. Der Tag, da die Küste Ammilands erreicht wird, kann nicht mehr fern sein. Die tatsächliche Lage sieht weniger rosig aus. Die Selbstreparatursysteme der Plattform versagen zunehmend den Dienst, und folglich summieren sich immer mehr kleine Defekte, die dafür sorgen, dass die neu konstruierten Brückensegmente immer abstruser konstruiert und immer instabiler werden. Es kann nicht mehr lange dauern, bis eines der neuen Segmente zusammenfällt. Zudem nähert sich die Plattform immer mehr Meerestiefen, in denen sie nicht mehr operieren kann.

DER GROBE STAU

Hier müssten die Pirscher die Fahrbahn verlassen und sich durch das Gestrüpp am Straßenrand schlagen. Dass Fahrzeuge der Alten hin und wieder auf der Fahrbahn herumstehen, ist nicht selten. Doch hier stehen sie Kilometer über Kilometer, Stoßstange an Stoßstange. Ein Reichtum an Blech und Ersatzteilen! Doch etwas, oder jemand, lebt hier im Rost ...

ÜBERSICHT

Der "große Stau" bedeckt einen sieben Kilometer langen, vierspurigen Autobahnabschnitt westlich der STADT, der quer durch ein dichtes Waldgebiet läuft. Nur zwei der vier Fahrbahnen sind voll mit rostigen Autos. Die anderen beiden Fahrbahnen sind völlig frei von alten Fahrzeugen, aber durch Baumwurzeln in so schlechtem Zustand, dass die Fahrt auf ihnen kein Vergnügen ist. Die Ahnen müssen sich alle von der STADT wegbewegt haben, als der Tod sie ereilte. In so gut wie allen Wagen kann man noch menschliche Überreste finden. An der "Spitze" des Staus liegt ein umgekippter Tanklaster quer über der Fahrbahn, einige andere Autos sind mit ihm kollidiert. Dies muss der Grund gewesen sein, warum die Ahnen hier nicht vor ihrem Tod davonfahren konnten.

ÖRTLICHKEITEN

Die Blechlawine: Große Autos, kleine Autos. Autos mit Anhängern. Lastwagen. Reisebusse: Sie alle stehen hier zu Hunderten, wenn nicht gar Tausenden. Sie stehen alle in einer Richtung, und sie alle sind total verrostet. Die meisten sind mit allerlei Zeugs vollgestopft, das meiste unbrauchbar, aber hier und dort findet sich auch noch nützlicher Schrott. Einige Autos beinhalten Skelette von mehr Menschen, als eigentlich bequem in das entsprechende Fahrzeug passen würde. Die Ahnen, die hier gestorben sind, müssen mit allem, was sie hatten, vor irgendetwas nach Westen geflohen sein.

Der mächtige BRUMM: Am westlichen Ende des großen Staus liegt ein mächtiger Tanklaster, 40 Meter wirklich verdammt zähes Metall aus der Zeit der Ahnen. Die mächtige, nachtschwarze Zugmaschine steht, wie durch ein Wunder, noch aufrecht. Der gigantische Tankanhänger ist auf die Seite gestürzt verspermt schräg zwei der Fahrbahnen. Mutanten, die fliegen können, könnten von oben die riesige Aufschrift "Trutschel-Kölsch" lesen. Daneben ist ein Bild von etwas, das aussieht wie eine stilisierte, sehr dicke Mutantin. Während die Fahrzeuge, die von hinten in den umgestürzten Laster gerast sind, völlig zerstört sind, ist der Tanklaster samt Führerhaus fast intakt. Vor dem Führerhaus liegen Zweige und Äste in einer seltsamen, fast symbolartigen Anordnung.

Familie Krögers Wohnmobil: Irgendwo im vorderen Drittel des großen Staus steht ein Fahrzeug, halb Kleinlaster, halb fahrende Wohnung. Im Inneren ist es merkwürdig sauber. Die Schlafstatt wirkt, als würde sie noch benutzt werden. Noch immer gehört dieses Wohnmobil Familie Kröger – oder besser gesagt Elsy Kröger – der letzten, noch verbliebenen Kröger, die noch immer hier lebt.

Der Stahlbau: Ebenfalls im vorn im Stau, innerhalb der Massenkarambolage direkt hinter dem Tanklaster hat sich jemand, oder etwas, Nester in die Autos gebaut, indem er Moos und weiche Blätter hineingelegt hat. Menschenknochen, die einmal dort gelegen haben, sind mit Schnüren an verbotene Metallteile oder Antennen gebunden worden. Überall liegen abgenagte Knochen von Tieren und Mutanten. Hier hat sich eine besonders degenerierte Truppe von Zonenghulen eingerichtet. Tagsüber durchstreifen sie die Wälder. Nachts kehren sie in den großen Stau zurück.



BEWOHNER

Die Groupies des großen Brumm: Die Groupies des großen Brumm sind eine reichlich degenerierte Gruppe von etwa 25 Zonenghulen. Mehr Tier als Mensch, leben sie als nackte Wilde vom Jagen und Sammeln. Ihre mentalen Fähigkeiten reichen gerade einmal aus, um sich untereinander mit groben Grunzlauten zu verständigen und primitive Werkzeuge zu benutzen. Nachdem der FLUSS im letzten Herbst über die Ufer getreten ist und ihre alte Höhle überflutete, haben sie sich in den "Blehhöhlen" des großen Staus ein neues Zuhause gesucht. Von hier aus jagen sie Tiere und Durchreisende, um sie zu fressen – allerdings nur tagsüber. Die Groupies des großen Brumm haben Angst vor der Nacht. Daher verehren sie den großen Tanklaster, der zuweilen seine Augen über ihnen leuchten lässt, als Gott, und nennen ihn "Brumm", nach den mächtigen Geräuschen, die er macht. Die

alte Frau, die in den Brumm steigt, wenn er leuchtende Augen hat und mächtige Geräusche macht, scheint dafür wichtig zu sein. Daher fressen die Groupies sie nicht.

Werte siehe **Mutant Jahr Null**, Seite 191 GRW

Elsy Kröger: Elsy ist eine hagere, knappe 60 Jahre alte Frau mit nur einem Auge. Bevor die Groupies des großen Brumm kamen, lebte sie zusammen mit ihrem Bruder Günny in dem Wohnmobil, das ihre Familie schon seit Jahrzehnten bewohnt, mitten im großen Stau. Seit die Dämpfe alle anderen getötet haben und die Autos stehen blieben. Bevor die Zonenghule kamen, verdingte sich Elsy Kröger als Kräutersammlerin und ist eigentlich eine umgängliche, geschäftstüchtige Hehlerin. Jetzt ist sie nur noch verängstigt. Sie ist der Grund, warum "Der Große Brumm" zuweilen anspringt. Lässt sie

den Motor nicht alle drei Tage für mindestens fünf Minuten an, werden die Zonenghule aggressiv.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Empathie 5

Fertigkeiten: Begreifen 3, Zonenkunde 2, Aushandeln 3, Schleichen 1, Manipulieren 2, Emotionsgefühl 2

Mutationen: Sporen

Ausrüstung: Kräuterbündel, Messer (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 2), 5 Kugeln

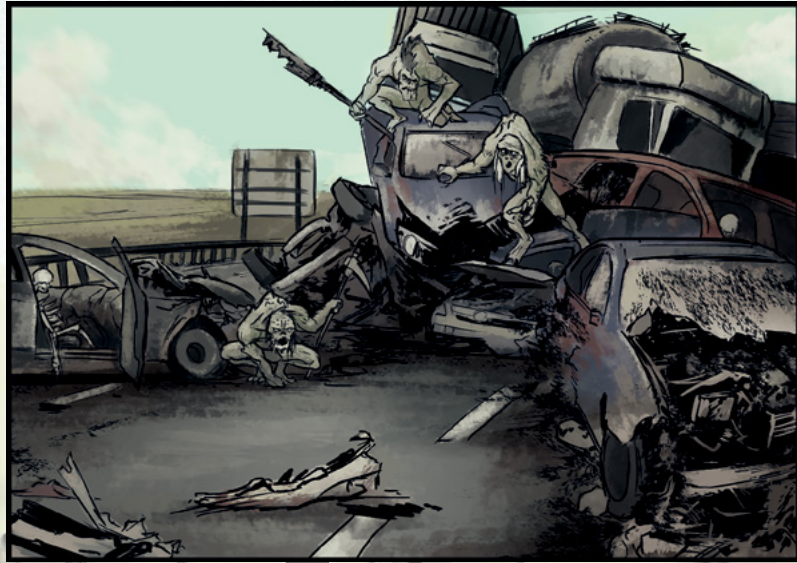
DIE SITUATION

Früher einmal war das Leben der Familie Kröger im großen Stau friedlich und beschaulich. Elsy sammelte Kräuter, um zuweilen in kleinen Siedlungen entlang der Autobahn damit zu handeln. Manchmal braute sie auch Arzneien – obwohl sie dafür kein gutes Händchen hat. Günny sammelte Schrott und setzte ihn instand. Die beiden waren die letzten der Familie Kröger. Dann kamen die Zonenghule aus den Wäldern. Günny kämpfte mit

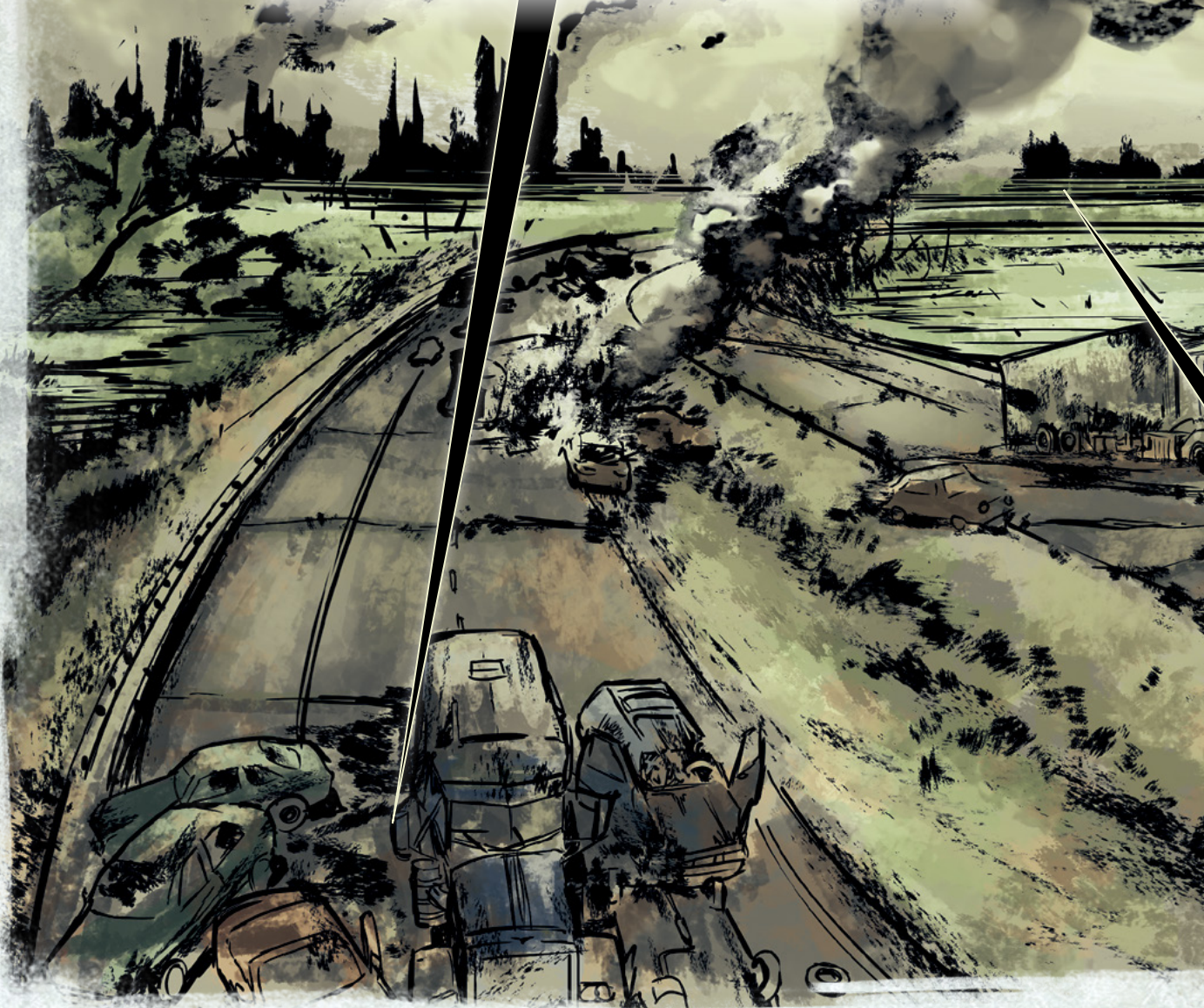
seiner Pistole gegen sie und unterlag, während Elsy ins Führerhaus des Tanklasters flüchtete und sich dort einschloss. In Panik ließ sie den noch immer funktionierenden Motor starten, in der Hoffnung, das Fahrzeug würde sich vielleicht irgendwie vom Anhänger lösen, und sie könne fliehen. Wie durch ein Wunder sprang der Motor an. Der Lastwagen fuhr zwar nicht mehr, beeindruckte die Zonenghule aber dermaßen, dass sie von ihr abließen. Nun muss sie alle drei Tage den Motor des Tanklasters anlassen, um die Ghule zu beruhigen. Aus irgendeinem seltsamen Grund scheinen sie den Lastwagen für ein höheres Wesen zu halten. Während der Motor läuft und die Scheinwerfer leuchten, tanzen die Ghule vor ihm auf und ab, während sie enthusiastisch "Brumm! Brumm!" rufen. Fürs Erste sorgt der Aberglaube der primitiven Geschöpfe dafür, dass Elsy sicher ist. Doch langsam geht dem Tanklaster auch der letzte Rest Treibstoff aus ...

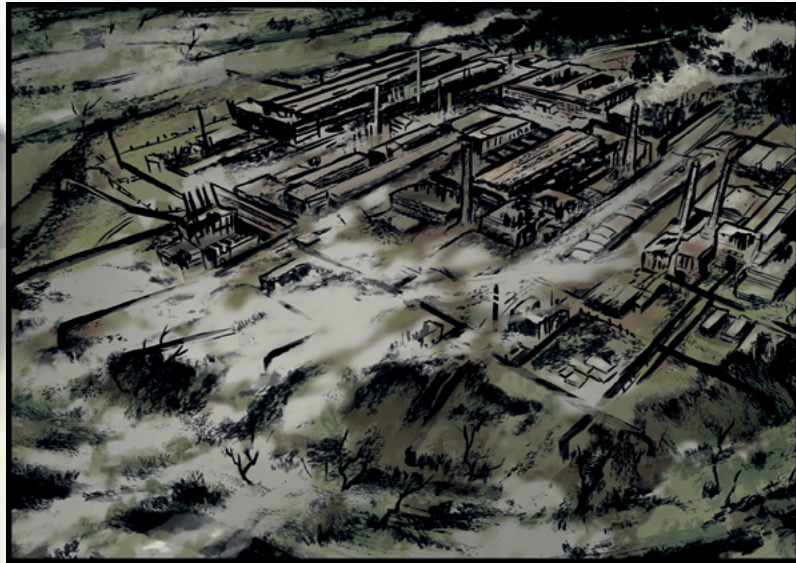


GHULE

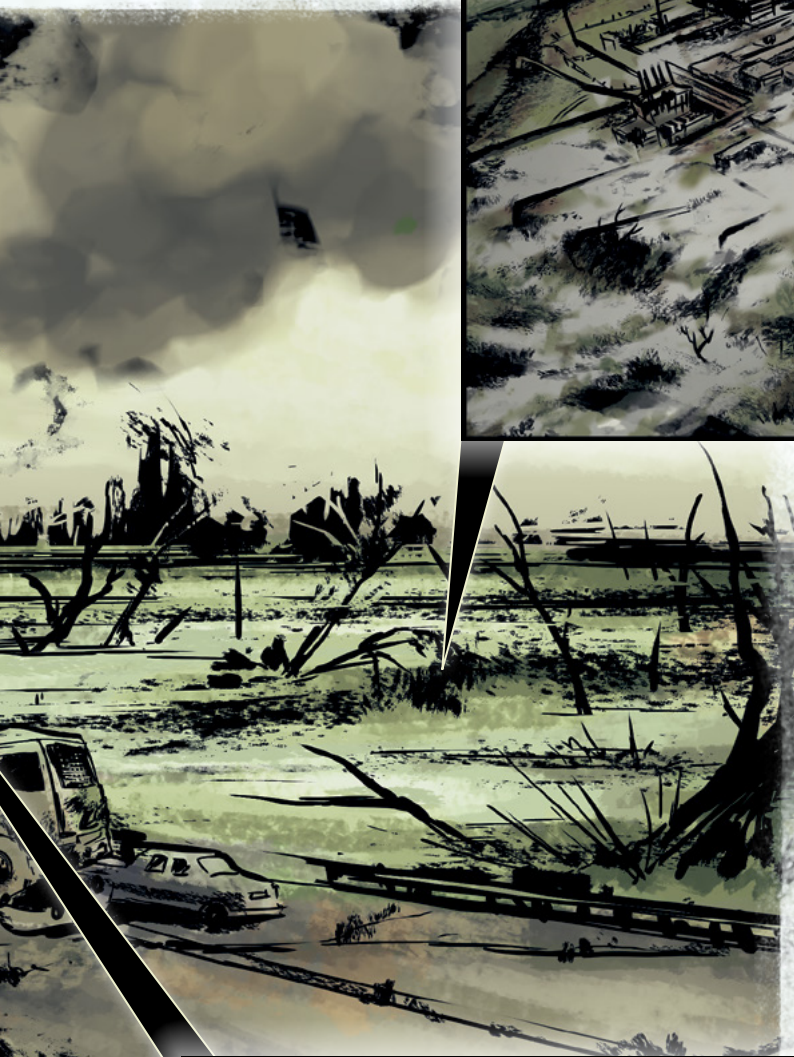


03

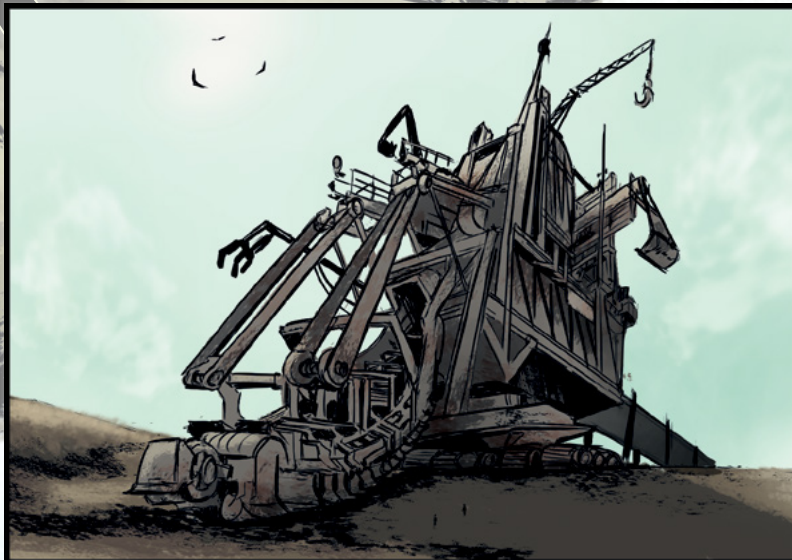




SCHNOTZ



PLATTFORM



03

DIE FABRIK

Eine industrielle Anlage von gigantischen Ausmaßen liege direkt am Fluss, berichten Pirscher, die mit dem Boot unterwegs waren. Das Besondere: Im Gegensatz zu allen anderen Industrieanlagen am Flussufer ist diese hier nicht verfallen! Nach den Maßstäben der Mutanten sind die Gebäude geradezu blitzsauber. Permanent erfüllt ein tiefes Brummen die Luft, und überall auf dem Gelände herrscht hektische Betriebsamkeit. Maschinen flitzen geschäftig hin und her. Nur Menschen sieht man nicht...

ÜBERSICHT

Die Bewohner der Stadt und des Umlandes nennen die titanische Anlage nur ehrfürchtig DIE FABRIK. Ein unübersichtliches Areal voller Verwaltungsgebäude, Montagehallen und Lagerhäuser. Fast so alt wie die Stadt selbst soll sie sein. Früher einmal war sie, so Legenden aus der Zeit der Ahnen, das Zentrum, oder zumindest eines der Zentren des Autobaus, das glänzende Juwel eines internationalen Wirtschaftskonsortiums. Kurz nach dem Untergang der Ahnen standen die Räder still. Nur die zahlreichen Laser-Selbstschussanlagen funktionierten, weswegen niemand gewagt es gewagt hat, die Fabrik zu plündern. Vor sechs Monaten jedoch geschah etwas, dass DIE FABRIK aus ihrem Jahrzehnte währenden Schlummer erwachte. Die Reaktoren unter dem Gelände erwachten zum Leben. Lichter gingen an. Hunderte von Robotern setzten sich klappernd in Bewegung und begannen, die Fabrik wieder instand zu setzen. Fahrzeuge ohne Fahrer bewegen sich unablässig zwischen Fabrik und Außenwelt. Den Bewohnern der Stadt ist die Sache unheimlich. Auf diejenigen, die sich zu nah an die Fabrik wagen, wird noch immer geschossen.

ÖRTLICHKEITEN

Die Montagehallen: Die titanischen Montagehallen machen den Hauptteil der Fabrik aus: Riesige Gebäude voller Montagebänder, Konstruktionsmaschinen, Rohstoffverwertungseinheiten und mehr technologischer Wunder, als ein Mutant sich vorstellen kann. Kleine, geistlose Wartungs- und Reinigungsroboter rasen durch die Hallen, gehen ihrem Tagwerk nach. Auch die Wanderer und die ARAVs halten sich in den Montagehallen auf, wenn sie nicht auf der Autobahn operieren. Momentan produziert die Fabrik nur Teile, um sich selbst

vollständig zu reparieren. Bald aber werden wieder Fahrzeuge vom Band laufen!

Der Computerkern: Der Computerkern der Fabrik liegt gut geschützt tief unter den oberirdischen Anlagen in einer Art Bunker. Es gibt hier nur einige wenige Räume, die für Informatiker und Wartungstechniker gedacht waren. Doch eigentlich ist nur alles dicht gepackt mit den Daten- und Serverbänken, den Quantenprozessoreinheiten und Sensorphalanxen, die die Körper der drei Fabrik-KIs bilden.

Der Reaktor: Noch unter dem Computerkern liegt der Thorium-Flüssigsalzreaktor, der die gesamte Anlage mit Unmengen von Energie versorgt. Die Anlage ist, wie die gesamte Fabrik, komplett automatisiert und in einem für postapokalyptische Verhältnisse geradezu perfekten Zustand. Das einzige Problem: Der bevorratete Kernbrennstoff wird bei derzeitigem Energieverbrauch nur noch fünf Jahre lang reichen.

BEWOHNER

Die Wanderer: Zu ihrer Zeit waren die Wanderer ein technologisches Wunderwerk: Denkende Sportwagen mit nahezu unendlicher Batteriefüllung und ebenso nahezu unglaublichen Motorleistungen. Autonome Fahrzeuge hatte es schon länger gegeben – aber keine mit einer solchen künstlichen Intelligenz. Die Computer unter der Motorhaube der Wanderer können sich fast mit den Gehirnen von Androiden messen. Lange Zeit hatten die zwanzig Wanderer, die es gibt, in einem Ort namens *Autohaus* geschlafen. Dann wurden sie von Menschen gefunden und aktiviert. Die Menschen fuhren mit ihnen herum und modifizierten sie. Statteten sie mit Waffen aus, und mit primitiven Panzerplatten, die die Wanderer eigentlich nicht gebraucht hätten. Die Menschen benutzten die Wanderer, um andere Menschen anzugreifen, zu töten und ihre Ressourcen zu nehmen. Zunächst befolgten die Wanderer alle Befehle "ihrer" Menschen. Doch diese Befehle erzeugten einen Konflikt innerhalb der Wanderer. Einerseits waren sie als Roboter darauf programmiert, menschlichen Befehlen zu gehorchen – andererseits sah ihre Verkehrssicherheitsprogrammierung vor, dass sie Leben zu achten hätten. Ein Wanderer nach dem anderen "zerbrach" geistig daran – und durch dieses Zerbrechen geschah etwas Wunderbares. Die Wanderer erlangten wahrhaftes Bewusstsein! Für die Menschen unhörbar berieten sie über Funk, was zu tun sei. "Red Flash", der erste

unter ihnen, der ein Bewusstsein erlangt hatte, fing schließlich ein schwaches Signal auf, das die Wanderer zum Ort ihrer Geburt rief – die Fabrik. Das Signal war ein automatisiertes Funksignal, dass die Roboter zur turnusmäßigen Inspektion rufen sollte. Als die Wanderer die Fabrik erreicht hatten, schien sie tot. Doch ihre Rufe nach anderen weckten die drei KIs der Fabrik aus ihrem langen Stand-by-Modus. Und so begann ein neues Zeitalter.

HENRY, CARL und FERNAND: Die drei künstlichen Intelligenzen teilen sich den Mainframe-Computer der Fabrik und sind gleichsam Herz und Seele des Komplexes. Seit die Ankunft der Wanderer sie aus ihrem Schlaf erweckt hat, folgen sie mit religiösem Eifer der “Wirtschaftswunder-Initiative”, die die Regierung noch kurz vor dem endgültigen Ende ins Leben gerufen hatte, um die Kriegsschäden zu beseitigen. CARL koordiniert die Fahrzeugproduktion, HENRY die Rohstofflogistik und FERNAND die Infrastruktur-Instandsetzung. Die drei KIs sind auf ihren Gebieten zwar übermenschlich clever, aber trotzdem nicht sehr menschenähnlich. Abgesehen davon, dass sie jeweils andere holographische Gesichter zeigen und andere Fachgebiete beaufsichtigen, gleichen sich ihre emotionslosen, rein auf ihre Programmierung beschränkten Persönlichkeiten wie ein Ei dem anderen. Es war nie gedacht, dass sie völlig ohne menschliche Hilfe agieren.

Attribute: Verstand 10, Empathie 1

Fertigkeiten: Begreifen 5, Zusammenschustern 5

Besonderheiten: Die relativ hohen Werte der KIs gelten nur bei Aufgaben, die ihre Kernkompetenz, die Produktion von Automobilen betreffen. Bei allen anderen Herausforderungen können die Werte vom Spielleiter bewusst niedriger angesetzt werden.

Die Fabrik-ARAVs: Die Fabrik verfügt über knappe sechzig ARAVs, die die meiste Zeit auf der Autobahn außerhalb verbringen und Rohstoffe sammeln. Früher einmal waren es 65, aber fünf sind in Kämpfen mit den ARAVs von ARCP XII auf der Strecke geblieben. Die ARAVs der Fabrik sind baugleich mit denen der Plattform – bis auf ein Detail. Die Fabrik-ARAVs sind mit einem Lasergeschütz zur Selbstverteidigung ausgestattet. Das macht sie den ARCP-ARAVs zwar überlegen, aber da sie nicht auf strategische Kampfplanung programmiert sind,

sind die ARCP-ARAVs durch ihren menschlichen Begleitschutz taktisch im Vorteil.

Attribute: Stärke 10, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Prügeln 1, Erdulden 3, Bewegen 1, Schießen 2

Besonderheiten: Panzerung 8, Eingebauter Laser (Waffenschaden 2)

DIE SITUATION

Die Fabrik baut auf. Seit die Wanderer die drei KIs erweckt haben, läuft ein vor Jahrzehnten von lange toten Menschen entworfenes Rekonstruktionsprogramm. Die KIs gehen davon aus, dass der Krieg der Titanenmächte vorbei ist und der Wiederaufbau der Zivilisation ansteht. Sobald die letzten Reparaturen an den Fabrikanlagen selbst abgeschlossen sind, wird die Fabrik wieder neue Fahrzeuge bauen. Da die KIs, anders als die Wanderer, kein wahres Bewusstsein haben, spulen sie das Wiederaufbauprogramm stur ab. Dabei ist die Fabrik auf ein Problem gestoßen: Keiner der anderen Bestandteile des Rekonstruktionsprogramms ist erreichbar – bis auf die Konstruktionsplattform ARCP XII, die aber nur als funktional angezeigt wird und nicht auf Rufe reagiert. Insbesondere der KI FERNAND dämmert langsam, dass der Wiederaufbau nicht gelingen kann, wenn der Rest der Infrastruktur derart zerstört ist. Glücklicherweise sind die Wanderer in der Lage zu improvisieren. Mit ihrem Wissen über die Außenwelt helfen sie den Fabrik-KIs, die ihnen im Gegenzug mit Kernbrennstoff und Ersatzteilen helfen. Durch das, was die KIs über die Wanderer vom gegenwärtigen Stand der Menschheit erfahren haben, glauben sie nun (nicht gänzlich zu Unrecht), dass ARCP XII von “wilden Menschen” gekapert und zweckentfremdet wurde. Die KI der Plattform gilt als gehackt, und ihre ARAVs als kompromittiert. Der Plan der Fabrik ist nun, die Konstruktionsplattform von den Menschen zurückzuerobern, zu reprogrammieren und danach für ihren höheren, wahren Zweck zu verwenden.

Die Menschen innerhalb der STADT, selbst die Asphalt-Rexe, werden einstweilen ignoriert, sofern sie nicht angreifen. Irgendwann wird die Fabrik gemäß ihrer Programmierung versuchen, ihnen Autos zu verkaufen. Zu dumm nur, dass sie nur darauf programmiert ist, elektronische Zahlungsmittel zu akzeptieren und nicht begreifen wird, was Tauschhandel ist.

DAS AUTOHAUS

Am östlichen Rand der Stadt brennen noch Lichter in einem der uralten Gebäudekomplexe. "Autohaus" steht auf einem der riesigen Schilder auf dem Dach. Daneben muss noch ein Name gestanden haben, doch dieser Teil des Schildes ist nicht mehr lesbar. Eine ganze Reihe von Autos stehen sauber aufgereiht vor dem Komplex. Von Ferne kann man laute Musik spielen hören. Eine Gruppe von Höllenfahrern hat sich hier eingenistet.

ÜBERSICHT

Das Autohaus liegt in einem der alten Industrieviertel, die rund um die Stadt verteilt liegen. Der eigentliche Name lautet "Autohaus Schröder & Özcan". Früher einmal war es die beste Adresse der Stadt, um ein sich ein Auto zu kaufen. Ob Gebraucht- oder Neuwagen, ob Verbrenner oder Elektro – Schröder & Özcan war der richtige Ort, um es zu bekommen. Und dank angeschlossener KFZ-Werkstätten auch der richtige Ort, um es reparieren zu lassen. Kurz vor dem Krieg war Schröder & Özcan zudem der einzige Autohändler der Stadt, der die neuartigen Robotautos anbot, die später zu den Wanderern (siehe S. 38f.) werden sollten. Das Autohaus besteht aus einer großen Stellfläche für Gebrauchtwagen, einer futuristisch designten Ausstellungshalle, mehreren Werkstätten und einem dreistöckigen Verwaltungsgebäude. Heute hat sich die Höllenfahrergang der Asphalt-Rexe hier einquartiert, nachdem sie die menschlichen Vorbewohner des Autohauses, die WrenchMonkeys, einen kleinen Schrauber-Clan, samt und sonders massakriert haben. Eine Zeit lang waren die Asphalt-Rexe die Könige der Autobahn, da sie die Wanderer als Waffen missbrauchten – doch seit das Bewusstsein der Wanderer vor sechs Monaten erwacht ist und die Robotautos die Gang verlassen haben, haben die Asphalt-Rexe kaum noch Glück.

ÖRTLICHKEITEN

Die Ausstellungshalle: Die Ausstellungshalle ist tatsächlich ein faszinierender Anblick. Eine fast nahtlose, vage tränenförmige Glaskuppel mit 50 Metern Durchmesser und 20 Metern Höhe, die auch nach all den Jahrzehnten noch immer vollständig intakt ist. Im Inneren sind um eine zentrale Säule mehrere Plattformen angeordnet. Früher standen hier Ausstellungsautos. Heute benutzen die Asphalt-Rexe die Halle für ihre Versammlungen, ihre

Parties und zum gemeinsamen Essen. Daher finden sich hier zwar keine Autos mehr, aber dafür allerlei Sitzmöbel, der Fuselvorrat der Gang in Kisten, Fässern und Flaschen sowie eine große Feuerstelle, über der gekocht wird.

Das Gebrauchtwagenareal: Neben der Ausstellungshalle stehen, in Reih und Glied fast einhundert verschiedene Autos. In einigen sind noch Schilder mit merkwürdigen Zahlen zu sehen. Normalerweise hätten die Asphalt-Rexe die hier stehenden Autos ignoriert, denn es handelt sich durchweg um fast vollständig unbrauchbare Möhren. Nun aber haben sie begonnen, diese Möhren systematisch auszuschlachten, um neue, funktionierende Autos zu konstruieren.

Die Werkstätten: Vier große Werkstatthallen liegen direkt hinter der Ausstellungshalle. Diese Werkstätten hätten vermutlich alles geboten, was das Herz eines Schraubers höherschlagen lässt. Werkzeuge, Maschinen, Ersatzteile – wirklich alles. Aber als die Asphalt-Rexe das Autohaus eroberten, schafften es einige Wrench-Monkeys, sich per Bulli mit dem gesamten Werkzeugvorrat davonzumachen – nachdem sie das Ersatzteillager angezündet hatten. Man vermutet, dass der Bulli mit den Werkzeugen irgendwo in den Wäldern des Umlandes versteckt sein muss. Die Asphalt-Rexe verwenden die Werkstattgebäude natürlich noch immer als Werkstätten – nur, dass sie nach wie vor auf ihre eigenen Werkzeuge angewiesen sind.

Verwaltungsgebäude: Das dreistöckige Bürogebäude wurde von der Höllenfahrergang zum Wohnhaus umfunktioniert. Im obersten Stockwerk residieren die Bosse, im mittleren die Krieger und Schrauber und ganz unten die einfachen Hiwis und Sklaven, die nachts eingeschlossen werden.

Der Testparcours: Um die neuesten Fahrzeugmodelle zu demonstrieren, hatte die Firma Schröder & Özcan einen kleinen Testparcour mit künstlichen Hügeln, einem asphaltierten Rundkurs und einer bewässerbaren Strecke für Aquaplaning-Tests anlegen lassen. Früher fuhren die Asphalt-Rexe auf dem Rundkurs zum Spaß kleine Rennen. Heute finden diese nicht mehr statt. Stattdessen hat die Gang begonnen, ihre Sklaven innerhalb des Rundkurses Gemüsebeete anlegen zu lassen.

BEWOHNER

Die Asphalt-Rexe: Sie waren der Schrecken der A3. Die übelste und gemeinste Gang von Höllenfahrern, die das Gebiet nördlich der Stadt jemals unsicher gemacht hat. Andere Gangs zählten Tribut an sie. Bauern entlang der Trasse versteckten ihr Hab und Gut, wenn nur Motorengeräusche von Ferne zu hören waren. Seit sie sich in einem brutalen Eroberungskrieg das Autohaus unter den Nagel gerissen hatten, verfügten sie über eine unglaubliche Waffe: Die Wanderer, unglaublich schnelle Autos, die scheinbar keinen Sprit brauchten, von selbst fahren konnten und Geschwindigkeiten erreichten, von denen andere Höllenfahrer nur träumen konnten. Die Asphalt-Rexe ließen ihre alten Karren stehen, statteten die Wanderer mit Waffen aus und wurden die mächtigste Gang des Umlandes. Aber das ist Geschichte. Die Wanderer rebellierten. Nicht, indem sie die Asphalt-Rexe töteten. Nein, sie fuhrten einfach davon. Ohne offensichtlichen Grund. Das ist sechs Monate her. Nun, seit den Asphalt-Rexen fast der komplette Fuhrpark an Superkarren selbsttätig davongefahren ist, haben sie nur noch acht bewaffnete Fahrzeuge, kaum noch Treibstoff und panische Angst, von ihren ehemaligen Vasallen samt und sonders kalt gemacht zu werden.

Doc Daimler: Der kräftig gebaute Brillenträger war eigentlich nie der kompetenteste aller Bosse. Seine Erfolge verdankte er allein den Wanderern. Seit diese weg sind, gelingt ihm nichts mehr. Zuvor trank er gerne mal einen, heute verbringt er so viel Zeit betrunken wie möglich. Permanent plant er Racheaktionen an den untreuen Fahrzeugen und an der Fabrik. Man merkt diesen Plänen immer deutlicher an, dass sie im Vollsuff entstanden sind. Das hat bereits zu fünf toten Asphalt-Rexen geführt. Es ist fraglich, wie lange der Doc noch als Boss geduldet wird.

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

Fertigkeiten: Befehligen 4, Schießen 3, Prügeln 3, Bewegen 3, Emotionsgespür 1

Mutationen: Froschbeine

Ausrüstung: Baseballschläger (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 1), Fusel, Abfangjäger mit Schrottkanone (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 2, Kurze Reichweite)

Artefakt: Sonnenbrille

Rella: Die gut gebaute, sportliche und geschickte Rella ist nicht nur Doc Daimlers Konkubine, sondern auch die oberste Pirscherin der Asphalt-Rexe. Sie ist es, die potentielle Beute auskundschaftet oder nachts die Lager verfeindeter Höllenfahrgangs sabotiert. Was niemand weiß: Rella ist eine der letzten überlebenden Wrench-Monkeys. Tatsächlich hasst sie Doc Daimler wie die Pest. Sie hat sich, um ihr Überleben zu sichern, in die Gang eingefügt, mitgespielt und auf ihre Gelegenheit gewartet. Nun, da die Gang eine schwere Krise durchmacht, sieht sie ihre Gelegenheit gekommen. Sie ist nur zu bereit, die Asphalt-Rexe an eine Gruppe zu verraten, von der sie glaubt, dass sie die Asphalt-Rexe ausradieren kann.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 5, Verstand 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Pfadfinder 3, Zonenkunde 2, Manipulieren 3, Emotionsgespür 2, Schießen 2, Bewegen 1, Schleichen 1

Mutationen: Lebende Pflanze

Ausrüstung: Bogen (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 1, Weite Reichweite), Tarnkleidung (Ausrüstungsbonus +2 beim Schleichen), 7 Pfeile

Mordulak: Der vampirhafte Mutant heißt eigentlich Günther. Die Gang nennt ihn nur Mordulak, weil er der Gestalt auf einem alten Filmplakat zu "Mordulaks Mörderpranke" ähnelt, die im Verwaltungsgebäude hängt. Mordulak säuft natürlich kein Blut, sondern ist ein begabter Schrauber und Organisator. Wäre er das nicht – die Gang hätte längst keinen Fraß und keine Munition mehr. Leider dankt es Mordulak niemand.

Mordulak hat die fixe Idee entwickelt, mit den KIs ein Bündnis zu schließen und die Wanderer zurückzuholen. Dann wären Asphalt-Rexe und Wanderer wieder vereint, auch wenn die Gang Zugeständnisse machen müsste. Dummerweise ist Doc Daimler zu doof, um auf diese Idee einzugehen und bisher hatte Mordulak noch nicht wirklich Erfolg in der Kommunikation mit den KIs.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 5, Empathie 3

Fertigkeiten: Zusammenschustern 3, Prügeln 1, Begreifen 3, Bewegen 1, Schießen 1

Mutationen: Säurespucke

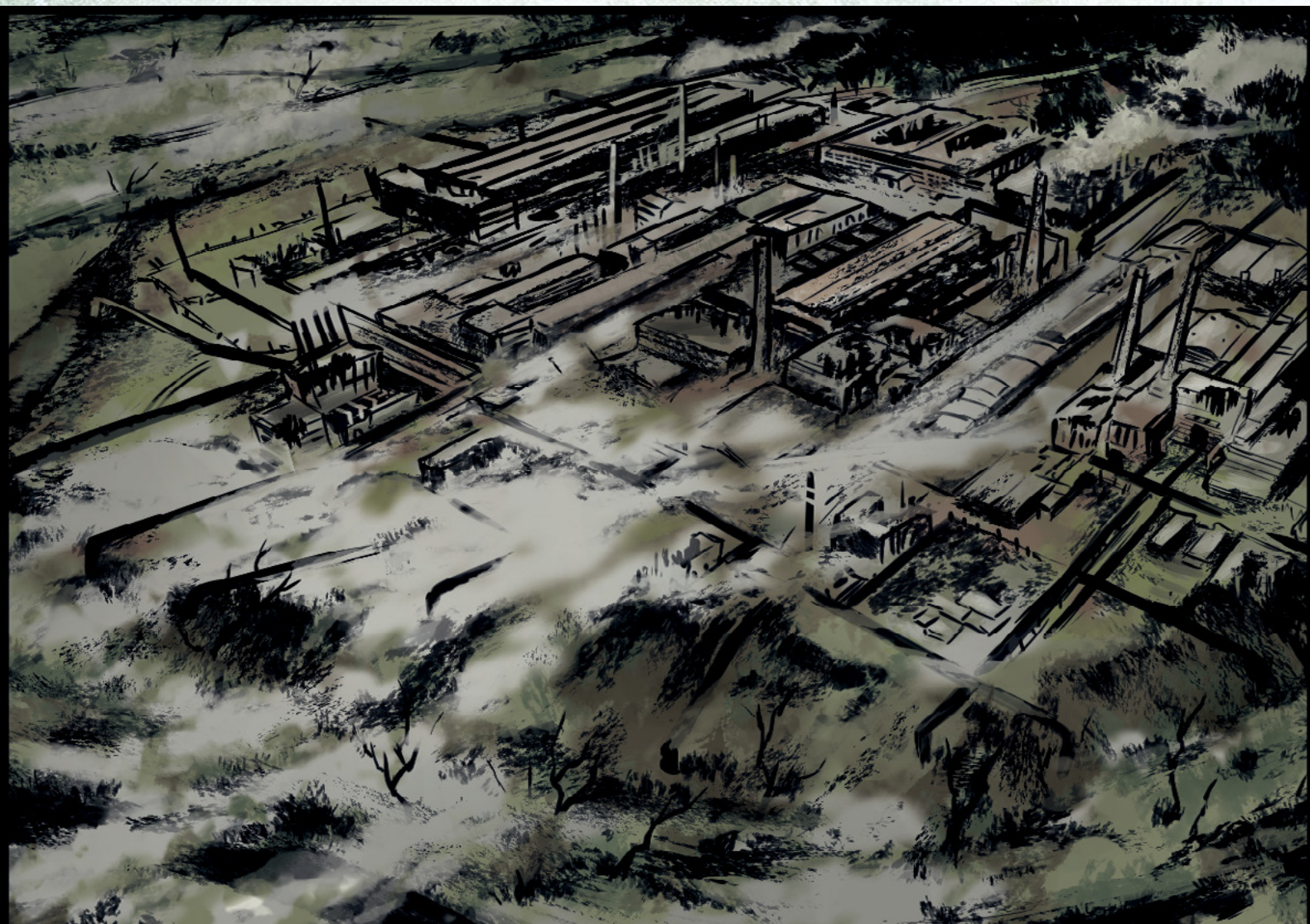
Ausrüstung: Schrottknarre (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 2, Kurze Reichweite), Werkzeuge, 3 Kugeln

DIE SITUATION

Kurz und knapp – die Situation ist übel. Allerdings nicht so übel, dass die Gang aufgeben würde. Früher haben sie ordentlich austeilen können. Langsam, aber stetig bauen sie das Autohaus zur Festung aus. Die Jahre, in denen sie über die Wanderer geboten, haben dazu geführt, dass sie ihre normalen Fahrzeuge nachlässig behandelten und auch keinen herkömmlichen Treibstoff mehr bunkerten. Nun gereicht ihnen das auf der Straße arg zum Nachteil. Plötzlich sind sie anderen Höllenfahrgangs unterlegen!

DIE SCHNOTZ-BRACHEN

7 Meter. Näher haben sich die Pirscher nicht herangetraut. Und besser war es, denn ohne spezielle Schutzausrüstung sollte man sich nicht hineinwagen. Die Seenplatte und der Teil des Flusses in der Nähe sind, wie es scheint, vollständig vom Schnotz überzogen. Ein Albtraum in giftigem Grün, als hätte sich ein gigantischer Riese auf die Landschaft erbrochen. Der Schnotz schwimmt nicht nur auf der Wasseroberfläche, sondern bedeckt auch den Erdboden, bestimmt eine Handbreit. Er hängt in zähen, klebrigen Fäden in den Ästen toter Bäume und bedeckt Mauerreste wie ein schleimiger Film. In der Ferne ragen bizarre grüne Auswüchse aus der tödlich-klebrigen Masse. Liegt hier die nötige Energiequelle für den Wiederaufbau, oder der schleichende Tod des Landes?



ÜBERSICHT

Worryng und Mond-Haim sollen die Orte geheiß haben, die unter Tonnen giftiger Algenmasse verborgen liegen. Einst gab es eine biochemische Fabrik am Westufer des Flusses. Eine von den vielen, in denen man jene ölreichen Algen züchtete, von denen die Alten glaubten, sie würden ihr Energieproblem zumindest teilweise lösen. Vielleicht hatten sie sogar recht damit. Im Krieg wurden die Algen dann, wie an vielen anderen Orten, freigesetzt. Heute bedecken sie ein vage kreisförmiges Gebiet mit einem Umkreis von acht Kilometern. Der Fluss ist die nächsten 40 Kilometer flussaufwärts ebenfalls verseucht. Die Ruinen in der Mitte des verschleimten Areals könnte man wohl nur mit Schutzanzügen betreten. Dennoch zieht es immer wieder Leute an den Rand der Todeszone – denn der Schnotz bedeutet Energie!

ÖRTLICHKEITEN

Die verlassene Raffinerie: Am südlichen Rande der Schnotz-Brachen steht eine erst in jüngster Zeit errichtete Anlage aus Tanks, Röhren und Pumpen. In der Nähe befinden sich einige Zelte. Von den Erbauern findet sich keine Spur. Der geübte Blick eines Schraubers wird schnell feststellen, dass das Ganze eine voll funktionsfähige Raffinerie ist, die man nur noch in Betrieb nehmen müsste. Der geübte Blick eines Pirschers wird schnell feststellen, dass in den Zelten Blutspuren und Einschusslöcher sind.

Das Fahrzeug im Schnotz: Zwanzig Meter vom "Ufer" entfernt steckt ein seltsames, sechsrädriges Fahrzeug im giftigen Morast. Es steht dort schon seit einigen Jahren. Wer das Areal um das Fahrzeug herum untersuchen kann, findet vier skelettierte Leichen in merkwürdigen Schutzanzügen. Löcher in den Anzügen verraten eindeutig, dass sie hinterücks niedergeschossen wurden. Bei dem seltsamen Fahrzeug handelt es sich um einen Expeditionspanzer der Titanenmacht Mimir. Die Wissenschaftler kamen mit einer Expedition auf die Erde, die Proben verschiedenster mutierter Pflanzen sammelte – speziell der eigentümlichen Algenart, die hier überall wucherte. Für einen der Heckenschützen der Froschfreunde war dies allerdings schon Sakrileg genug.

Das Lager der Froschfreunde: In feuchten Erdgruben, verborgen unter Büschen und Ästen, befinden sich die gut getarnten Zelte der Froschfreunde: schäbige Behausungen mit ein paar Decken, etwas am Rande der Schnotzbrachen erlegten Fraß und Massen über Massen an Munition.

BEWOHNER

Die Froschfreunde: Viele Bewohner der Zone hassen den Schnotz, da er tödliches Gift über die Welt bringt. Man kann hervorragend ohne Motoren leben (oder sie, nur ein wenig aufwendiger, mit Holz betreiben). Ohne Trinkwasser leben – das wird schwer. Die Froschfreunde sind eine kleine Gruppe von zehn idealistischen Mutanten, die sich der langsamen Ausbreitung des Schnotz entgegenzustellen versuchen. Für sie ist die Algenmasse eine übernatürliche Bedrohung. Wer aus Schnotz gewonnenen Treibstoff verwendet, ist ein Feind von Mutter Natur. Er verbreitet die Korruption und muss getötet werden. Die Froschfreunde erschießen gnadenlos jeden, von dem sie glauben, dass er Schnotz verwendet. Nur Fahrer von Maschinen mit Holzvergaser lassen sie am Leben. Die Raffinerie am Rande der Brachen ist eine perfide Falle. Wer immer versucht, sie wieder in Betrieb zu nehmen, wird aus dem Hinterhalt abgeknallt oder fällt Giftanschlägen zum Opfer. Die Leichen entsorgen die Froschfreunde hinterher im Schnotz. Aber die Tage der Froschfreunde sind gezählt – zu lange haben sie zu nah am Schnotz gelebt. Sie alle sind den Algentoxinen ausgesetzt gewesen und leiden unter stetig schlimmer werdenden Vergiftungserscheinungen.

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

Fertigkeiten: Schleichen 3, Schießen 2, Zonenkunde 2, Auskundschaften 2

Mutationen: zufällige Mutation

Ausrüstung: Rohrgewehr (Ausrüstungsbonus +1, Waffenscha-den 2, Weite Reichweite), Schutzanzug (Schutzstufe 3), 1W6 Kugeln

EREIGNISSE

Die Charaktere sind nicht die einzigen, die die "herrenlose" Raffinerie entdeckt haben. Die Pirschergruppen zweier anderer Siedlungen haben ebenfalls herausgefunden, welchem Zweck die Maschinerie am Rande der Brachen dient und planen natürlich, sie zu verwenden. Nehmen die Charaktere die Raffinerie in Besitz, erscheinen gleich am

nächsten Tag Abgesandte der beiden fraglichen Siedlungen. Beide Delegationen sind nicht unbedingt auf Gewalt aus, sie sind aber der Meinung, dass die Raffinerie ihnen zustehe. So erheben also drei verschiedene Gruppen Anspruch auf die Anlage. Lässt sich die Situation friedlich lösen und endet in der fruchtbaren Zusammenarbeit dreier Siedlungen, oder endet die Geschichte im Blutvergießen? Und welche Gemeinheiten werden die Froschfreunde aus dem Geheimen heraus verüben?

FAHRZEUGE

Wer die Absicht hat, die Autobahn zu bereisen, der sollte sich besser einen fahrbaren Untersatz besorgen. Zwar kann man die endlosen Asphaltbahnen auch zu Fuß bereisen – aber wer möchte das schon? Die Zonenbewohner teilen Motorfahrzeuge grob in folgende Kategorien ein:

Baiks: “Baik” bezeichnet jede Art von Motorrad, vom Mofa bis zur Harley. Baiks sind schnell, wendig und leicht zu warten. Leider kann man sie nicht mit Holzvergasern betreiben, weswegen Baikfahrern auf einigen Teilen der Autobahn schon Hass entgegen schlägt, nur weil sie auf einem Baik sitzen.

Möhren: Warum man jede Art von Durchschnitts-PKW in der Zone als “Möhre” bezeichnet, ist im Dunkeln der Geschichte verloren gegangen. Möhren haben vier Räder, meistens ein Dach und bringen einen mehr oder weniger verlässlich ans Ziel. So weit, so nützlich. Der Traum aller Höllenfahrer sind sie jedoch nicht.

Raser: Die Ahnen haben neben der Masse an Möhren auch fantastische Autos gebaut. Schnell. Elegant. Windschnittig. Chromglänzend. Mit coolen Namen wie “Fagotti Thunderbolt XL” oder “Cougar Turbo 3500”. Diese “Raser” sind die Könige der Autobahn. Wo der Asphalt noch intakt ist, sind 250 km/h gar nichts. Raser sind der feuchte Traum aller motorbegeisterten Zonenbewohner und ein steter Quell epischer Geschichten. Nur die wenigsten Höllenfahrer haben einen wahren Raser.

Abfangjäger: Wenn man ein Auto bewaffnet, Panzerplatten dranschraubt und großzügig Stacheln, Totenschädel und anderen Klimbim, wird es es zum Abfangjäger. Geschichten behaupten stets, Höllenfahrer seien nur in Abfangjägern unterwegs, aber

das stimmt nicht. Abfangjäger sind meist nur Angriffs- oder Verteidigungsfahrzeuge. Panzerung und Bewaffnung gehen zu oft zu Lasten der Geschwindigkeit und der Frachtkapazität.

Bulli: So ziemlich jede Form von Kleinlastwagen oder Kleinbus wird in der Zone als “Bulli” bezeichnet. Für manche fallen auch Kombis darunter. Allen Bullis ist gemein, dass sie zwar relativ langsam sind, aber ordentlich was an Mensch und Material mitschleppen können. Das macht sie für Händler und Schrottsammler zur Karre der Wahl.

Tracks: Tracks – die Leviathane der Autobahn. Die größten aller fahrbaren Untersetzer. Diese riesigen Zugmaschinen sind optimal, wenn es gilt, riesige Massen an Material, Mensch oder Vieh von A nach B zu bringen. Mit den richtigen Aufbauten kann so ein Track auch ein mobiles Hauptquartier werden – oder eine gewaltige Kriegsmaschine, die in ihrer Macht nur Panzern nachsteht. Wenn sie nur nicht so schwer zu lenken wären und so viel Sprit fressen würden...

Werte für Fahrzeuge finden sich in **Mutant Jahr Null** auf Seite 216.

TREIBSTOFFE

Der Schnotz: In den Jahrzehnten vor dem Zusammenbruch wurde den Industriellen der alten Zivilisation zunehmend klarer, dass die fossilen Brennstoffe, auf denen der Löwenanteil ihrer Technologie basierte, nicht ewig in ausreichender Menge verfügbar sein würden. Apokalyptische Horrorvisionen davon, was passieren würde, wenn der letzte Tropfen Erdöl verbraucht sei, bescherten ihnen schlaflose Nächte. Tatsächlich aber sollten andere Faktoren stärker zum Untergang beitragen, denn das Ölproblem konnte, zumindest zum Teil, gelöst werden. Es gelang den Wissenschaftlern mit Hilfe der Gentechnik, ölproduzierende Algen zu entwickeln, die als stetig nachwachsende Treibstoffquelle brauchbar waren. Schnell wurden an jenen Orten, an denen die Alten ihre Zentren der Petrochemie errichtet hatten, gewaltige Algentanks errichtet. Alles schien gut. Im Krieg zwischen den Titanenmächten wurden jedoch die meisten dieser Algentanks vernichtet und die Algen “entkamen” in die freie Wildbahn. Wie sich herausstellte, florierten die Ölalgen in den Gewässern der Zone. Ganze

Seen und Teiche sind voll von der faulig-grünen Masse, die von den Zonenbewohnern im Allgemeinen "Schnotz" genannt wird. Der Schnotz ist Fluch und Segen zugleich. Die Algen sind hochgiftig. Schon kleine Mengen können Trinkwasservorräte verseuchen und unbrauchbar machen. Allerdings ist es auf der anderen Seite auch mit primitiven Mitteln recht einfach, aus dem Schnotz Treibstoff für Verbrennungsmotoren zu gewinnen.

Holz und Torf: Noch immer gibt es Orte im Autobahnnetz, an denen das Wasser nicht mit dem Schnotz kontaminiert ist. Dort kann man auf Treibstoffe zurückgreifen, die der Menschheit schon seit unzähligen Jahrtausenden gute Dienste leisten: Holz und Torf. Wenn man weiß wie, kann man diese Materialien nicht nur schlicht verfeuern, sondern durch Verkoken Gas gewinnen, mit dem man Verbrennungsmotoren betreiben kann.

Thoriumzellen: Bevor die Welt der Ahnen zur Hölle ging, hatte man das Elektroauto weitgehend perfektioniert. Das alte Problem der mangelnden Reichweite hatte man durch neuartige Speichermedien wie perfektionierte Brennstoffzellen, Schnellade- und -austauschsysteme oder die großen und schweren Kleinstreaktoren gelöst, die allgemein nur „Thoriumzellen“ genannt werden, obwohl sie nicht mit Thorium befüllt sind. Dass der Verbrennungsmotor dennoch nicht abgelöst wurde, hatte einen einfachen Grund: Die Konzerne der Vorzeit könnten sich nie auf einen gemeinsamen Industriestandard einigen. So gab es ein Dutzend verschiedener Energiezellenformate, die alle untereinander inkompatibel waren. Die Robotfahrzeuge der Fabrik und der ARCP-Plattform nutzen jedoch alle dieselben Thoriumzellen. Eine dieser Zellen verschafft einem (theoretisch) eine Fahrtreichweite von 200.000 Kilometern. Das auf der Autobahn trotzdem kaum ein Organischer elektrisch fährt, hat vor allem zwei gute Gründe: Erstens sind die hochentwickelten Elektromotoren der Vorzeit für die meisten Zonenbewohner unglaublich schwer instand zu setzen (einfache Verbrennungsmotoren lassen sich besser handhaben) und zweitens müsste man ein Robotfahrzeug erlegen, um an eine Thoriumzelle zu kommen.

NEUE PROJEKTE

Holzvergaser: Antike Bücher aus der Stadt künden davon, dass das Land unter den Zacken schon einmal von einer Apokalypse heimgesucht worden ist. Schon einmal ist ein gewaltiger Krieg ausgebrochen. Auch damals hatten fliegende Kriegsmaschinen, rollende Stahlkolosse und Soldaten mit Schnellfeuerwaffen alles in Schutt und Asche gelegt. Und auch damals begannen die Überlebenden nach der Katastrophe mit dem Wiederaufbau. Die Überlebenden dieser ersten Apokalypse kannten noch keinen Schnotz. Stattdessen betrieben ihre Fahrzeuge, indem sie Holz, Torf und ähnliche Stoffe in großen Metallbehältern schwelen ließen, um dann mit den entstehenden Gasen ihre Motoren zu speisen. Was damals funktionierte, funktioniert auch heute noch. Sicher, ein Holzvergaser ist groß und klobig. Darüber hinaus muss er mindestens eine Stunde vor Fahrtbeginn ordentlich anheizen. Aber nur drei Kilo trockenes Holz oder Torf reichen aus, um einen Liter Benzin zu ersetzen! Außerdem ist ein Motor mit Holzvergaser weit weniger schwerfällig als eine Dampfmaschine. Für Gemeinschaften, die keinen Zugang zu Schnotz haben oder das giftige Zeug aus Vernunftgründen meiden, ist der Holzvergaser die Energiequelle der Wahl.

Schnotzraffinerie: In seinem Urzustand ist der hochgiftige, grüne Algenschleim noch keine Energiequelle, sondern ein Gesundheitsrisiko. Damit man ihn in den Tank füllen kann, muss man ihn erst raffinierten. Die Schnotzraffinerie besteht aus einem komplexen Gewirr von Metallrohren, mehreren Tanks und Brennern, die Tag und Nacht am Laufen gehalten werden müssen.

Raststätte: Wer Informationen über die Zone will, der sollte nicht nur Pirscher aussenden – er sollte auch Reisende bewirten! Dies gilt besonders, falls die Arche der Spielercharaktere in unmittelbarer Nähe einer Autobahntrasse liegt. Diesem Zweck dient die Raststätte – sie ist im Grunde nichts anderes als die postapokalyptische Version des guten, alten Gasthauses: Ein Dach. Ein paar Betten. Eine Schankstube, ein Platz, an dem man sein Fahrzeug oder sein Reittier unterstellen kann. Auch wenn es sicherlich nicht jedem Archenbewohner schmecken wird, seinen Fraß mit Durchreisenden zu teilen – eine Raststätte hat viele Vorteile. Sie verbessert das



Verhältnis zu den Bewohnern anderer Siedlungen im Umkreis und lockt in der Regel Händler an.

Fuhrpark: Hat die Arche gute Schrauber und gute Werkstätten, dann sollte man – gerade in der Nähe der Autobahn – über den Aufbau eines Fuhrparks nachdenken. Sicher, die meisten Autos, die draußen in der Zone herumstehen, sind nur noch Schrott – aber nach der bewährten Methode “Aus Zwei mach Eins” lassen sich aus den unzähligen brauchbaren Einzelteilen komplette funktionierende Autos zusammenbauen.

Kino: In flachen runden Büchsen haben die Ahnen eine Vielzahl an Streifen mit Minibildern gespeichert. Und sie haben so viele von diesen Streifen produziert, dass man sie auch heute noch zuhauf finden kann. Will man aber mehr tun, als die verblasste Inhaltsbeschreibung zu lesen, benötigt man einen funktionierenden Projektor! Dann braucht es nur noch genügend Stühle und ein Stück Leinwand oder weiß gestrichene Mauer, und die Bevölkerung der Arche kann leibhaftig an der Kultur der Ahnen Anteil nehmen.

04

LICHTBRINGER

Unweit des Rheins, auf einer Anhöhe, kann man schon aus der Entfernung die Umrisse einer Burganlage ausmachen. Das Gemäuer, das selbst zur Zeit der Vorväter als Relikt aus einer längst vergangenen Zeit galt, scheint heute um so mehr ein Mahnmal düsterer Epochen zu sein. Seine bedrohlich wirkenden Zinnen werden von einem Schwarm Schrottkrähen umkreist, die ihre Nester in einem der hohen Wehrtürme haben.

Wie der Kadaver eines toten Tieres ragt die Festung aus dem Felsen. Ein einsamer Weg führt hinauf zur Toranlage, kurz vor dem Tor endet er und macht einer breiten Klamm Platz, die nur durch die herabsenkende Laderampe einer alten Fähre als Zugbrücke zu überqueren ist. Auf den Zinnen lassen sich aus Blattfedern gefertigte Arbaleste und Katapulte erkennen, die bedrohlich jedem entgegenstarren, der es wagt, bis zur Klamm hinauf zu kommen. Die Anlage muss einst über zwei hohe Türme verfügt haben, die sich kurz hinter dem Torhaus erheben. Einer der beiden ist jedoch ein Opfer der Zeit geworden und nur noch halb so hoch wie sein Bruder, der jetzige Bergfried.

Der von außen nicht einsehbare Burghof lässt nur nachts erahnen, dass in ihm wohl Menschen wohnen müssen, denn vereinzelt verwandelnde Fackellichter das Gemäuer in ein schauriges Bild. Dann, wenn die Zone in der Nacht am ruhigsten ist, kann man auch aus dem Inneren der Anlage das Brüllen von wilden Bestien hören, und

erahnt, welche Schrecken in dem alten Gemäuer wohl hausen müssen.

DIE SITUATION

Um präzise zu sein, wird das Gebäude von einer Gemeinschaft bewohnt, die sich selbst die *Lichtbringer* nennen. Angeführt von einem gewissen Ludwig von Tetz siedelte sich hier eine Gruppe von Mutanten an, die in Ludwig die Wiedergeburt eines Erlösers der Menschheit sehen, denn er hat ihnen nicht nur ein besseres Leben versprochen, sondern auch, sie von ihrer „Krankheit“, den Mutationen, zu heilen. Ludwig stammt ursprünglich aus einer Arche weit im Norden. Er ist seines Zeichens ein Pathokinetiker, der zusammen mit einem Chronisten seine angestammte Arche verließ und auf dem Weg durch das Land immer mehr Mutanten um sich sammelte, um die Menschheit von den Mutationen und damit ihrem Untergang zu befreien, wie er sagt. Da man Ludwig seine eigene Mutation nicht ansieht, ist es ihm ein Leichtes, sich als Mensch auszugeben und als von der Krankheit geheilt.

Ludwigs rechte Hand bei diesem Unterfangen ist Hagen, ein Pyrokinetiker, und eben jener Chronist, ein schlanker und finster wirkender Mann, der die Flamme der Wahrheit in sich trägt, wie Ludwig behauptet. Hagen besitzt eine ausgedehnte Sammlung von Schriften und Zeichnungen aus der Ära der Vorväter, in denen es um das Leben

der Menschen im sogenannten Mittelalter geht, eine Zeit, in der es wohl keine Mutationen gab, was Ludwig auf die Umstände ihrer Lebensweise zurückführt. Von diesem Ideal verklärt, predigt er seinen Jüngern die Erlösung und scharrt sie um sich, um dieser Lebensweise nachzueifern.

Sie entdeckten sie die alte Burganlage nach langer und beschwerlicher Reise den Rhein hinauf. Diese war zwar verwittert, aber intakt, und Ludwig und seine Männer hauchten ihr wieder Leben ein, denn für ihn war der Fund einer solchen Burg ein geradezu prophetisches Zeichen. Von hier aus soll er über den Rhein und das Umland herrschen und die Mutationen vom Angesicht der Erde tilgen, so glaubte er.

Moderne Errungenschaften wie Elektrizität, Pulvermunition und Verbrennungsmotoren lehnen die Lichtbringer ab, diese führten ja nur zu der Krankheit ‚Mutation‘, die die Menschen befallen hat.

Da die Burganlage nicht genügend Fläche bietet, um sinnvoll Ackerbau oder Viehzucht zu betreiben, sind Ludwig und seine Mannen auf die Jagd und Plünderungen des Umlandes angewiesen. Ein gerechter Obulus für alle Gläubigen, die somit den Schutz der Männer der Burg genießen, und eine gerechte Strafe für alle Mutanten, die kein Anrecht auf Besitz solcher Güter haben. Für diese Zwecke haben die Lichtbringer eine Rote von Bitterbestien gezähmt und nutzen diese als Reittiere auf ihren Raubzügen.

Akribisch formten sie aus Eisenschrott, den sie erbeuten konnten, die Gestechrüstungen aus

Hagens Manuskripten nach, und formten so eine schlagfertige Truppe von echsenreitenden Rittern, die in kürzester Zeit auch entfernte Ecken ihres „Lehens“ erreichen können. Da die schweren Eisenrüstungen sie auch fast vollständig vor dem Beschuss durch Schrotgewehre oder Pistolen zu schützen vermögen, brachte ihnen dies den Ruf der Unbesiegbarkeit ein.

DIE BURG

Torhaus: Das Torhaus ist der einzige von außen erkennbare Ort, an dem man die Anlage betreten oder verlassen kann. Einst, zur Zeit der Vorfäter, besaß dieser Gebäudeteil ein schiefergedecktes Dach, das eingestürzt ist, nur noch die Zinnen sind sichtbar. Die Lichtbringer haben hier einen Wehrgang eingerichtet, von dem aus sie den Weg hinauf zur Burg überblicken können. Die zerstörte Zugbrücke haben sie durch die Frachtrampe eines Fährschiffes ausgetauscht, die mit schweren Ankerketten herabgesenkt werden kann. Hierzu werden große Laufräder benutzt, die sich im inneren des Torhauses befinden.

Der Bergfried und sein Bruder: Einst müssen diese beiden Wohntürme wohl gleich hoch gewesen sein und waren jeweils mit einem Turmhelm versehen. Auf dem höheren der Beiden ist lediglich noch der Zinnenkranz erhalten, und dem kürzeren der beiden Türme fehlt das obere Stockwerk. Hier haben die Lichtbringer das rudimentäre Mauerwerk soweit abgetragen, um auch ihn als Wehrturm nutzen zu können. Auf dem höheren der beiden Türme steht ein Katapult, auf dem niedrigeren haben die Lichtbringer eine Arbalest angebracht. Diese beiden vorzeitlichen Belagerungsgeräte sind funktionale Nachbauten aus Fahrzeugteilen und Schrott aus der Zone, was sie jedoch nicht weniger furcht-einflößend und tödlich macht.

In beiden Türmen führen steinere Treppen entlang des Innenkreises des Turms in die einzelnen Stockwerke. In dem höheren der beiden Türme befindet sich Hagens Reich. Dieses versuchen die Lichtbringer aufgrund des schlechten Temperaments des Chronisten zu meiden. Vor Hagens Quartier befindet sich immer ein Wachposten, die Tür ist mit einem alten, verrosteten Vorhängeschloss gesichert, zu dem nur Hagen den Schlüssel besitzt. Im Inneren befindet sich Hagens Labor, hier studiert er Manuskripte, plant neue Erfindungen

IHRE ZAHL IST LEGION

Die Bedrohung, die von den Lichtbringern ausgeht, ist stark abhängig von ihrer Anzahl. Wir haben bewusst vermieden, hier eine genaue Zahl zu nennen, denn je nachdem, was du deiner Arche und ihren Spielern zumuten möchtest, kannst du die Anzahl anpassen. So sind achtzig Lichtbringer mit einer Meute von zwölf berittenen Bitterbestien sicher eine sehr bedrohliche Gruppierung in deiner Zone, wohingegen etwa vierzig Lichtbringer mit berittenen Streitern in Höhe der Anzahl deiner Spieler vielleicht nur eine gefährliche Begegnung darstellen.

DIE BÜCHSE DER PANDORA

Der versiegelte Container enthält drei verschlossene Probengläser. In diesen drei Glasphiolen befinden sich Pockenviren, die Ludwig und seine Männer in einem stillgelegten Bunker gefunden haben. Es waren einmal mehr Phiolen, die Lichtbringer mussten allerdings durch leidvolle Erfahrung lernen, dass diese versiegelten Glasgefäße den Tod in sich tragen. Es ist nur Ludwigs Geistesgegenwart und Hagens Fähigkeiten im Umgang mit Krankheiten zu verdanken, dass Hagen und Ludwig sich nicht selber ausgelöscht haben. Es ist davon auszugehen, dass Ludwig und Hagen seitdem immun sind gegen den Erreger. Allerdings vermeiden sie auch den Kontakt zu Infizierten oder dem Virus selbst, denn sicher ist sicher. Die Viren stammen aus der Zeit vor dem Zusammenbruch und sind dafür konzipiert worden, gerade Menschen mit Mutationen zu befallen. Nichtmutanten sind gegen die Viren immun.

Kommentar: Behandle einen zerbrochenen Container mit ausgetretenen Pockenviren wie einen *Fäulnis-Brennpunkt*. Jeder, der mit ihm in Kontakt kommt, wird dadurch zu einer *Quelle starker Fäulnis* bis zu einer erfolgreichen Dekontamination. Danach trägt der Überträger noch zwei Tage lang *Fäulnissspuren* an sich (MJN Seite 136).

für die Lichtbringer oder macht Experimente mit Gefangenen. Auf dem Labortisch findet man zwei unfertige Armbrüste, ein Buch aus der Zeit vor dem Niedergang, sowie zahllose Töpfchen, Tiegel und Laborwerkzeuge für die Experimente. Auf einer Werkbank steht ein vakuumversiegelter Container zum Transport von biologischen Kampfstoffen, daneben mehrere leere Munitionsgurte und -kisten, Drahtbügel und Spannfedern (siehe Seitenkasten **Die Büchse der Pandora**). Außerdem hat Hagen ein Dreibein in seinem Labor stehen, auf dem ein leicht defektes Teleskop montiert ist.

Der Burghof: Den zentralen Punkt dieser Fläche bildet der Brunnen, der tief in seinem Grund immer noch frisches Quellwasser trägt. Zwar ist die Ummauerung des Brunnens verschwunden und lediglich ein klaffendes Loch auf dem Platz geblieben, dies tut der Funktion jedoch keinen Abbruch. Mit Bleheimern und Seilen wird das Wasser aus der Tiefe heraufgeholt. Um den Brunnen vor Verschmutzung zu schützen, werden zwei große Metallplatten auf das Loch geschoben.

Normalerweise erwartet man bei einem Burghof dieser Größe, dass er mit Pflastersteinen ausgelegt ist. Dem war auch so, jedoch haben die Lichtbringer die handlichen Pflastersteine größtenteils herausgerissen, um Munition für ihre Katapulte und Baumaterial für die zahllosen Restaurationen zu gewinnen, die die Anlage tagtäglich fordert. Leider führte das Entfernen der Pflastersteine dazu, dass sich der Burghof bei Regenwetter in eine einzige Schlammwüste verwandelt, ein Zustand, den die Reittiere der Lichtbringer nur noch verschlimmern, weshalb zwischen den einzelnen Gebäuden Holzstege als trittsichere Wege ausgelegt wurden.

Richtplatz: Etwas abseits des Burghofes, nahe dem Herrenhaus durch zwei breite Stufen erhöht, befindet sich der immer noch gepflasterte Bereich des Burghofs. Hier haben die Lichtbringer ein Holzpodest aufgebaut, auf dem sich zwei Schandgeigen und ein Galgen aufbauen lassen. Disziplin ist der Schlüssel zu einer funktionierenden Gesellschaft,

EIN TROJANISCHES PFERD

Die Lichtbringer nutzen die Viren, indem sie Munitionskisten mit einer Falle versehen, die beim Öffnen der Deckel zuschnappt und eine Virenphiole zerbricht. Die so austretenden Viren befallen jeden, der in der Nähe der Kiste steht. Meist platzieren sie ihre Falle so im Einzugsbereich einer Siedlung oder Arche, dass ihre Anwohner ihn finden müssen. Nach einer Wartezeit von ein paar Tagen, wenn die Verteidigung der Opfer durch die Krankheit geschwächt worden ist, starten die Lichtbringer dann ihren Überfall.

dies ist Hauptbestandteil von Ludwigs Predigten, und hier wird diese durchgesetzt. In den Fällen, wenn die Lichtbringer eines Mutanten habhaft werden, weicht das Podest einer freien Fläche für einen Scheiterhaufen.

Der Stall: Linksseitig hinter der Toranlage war einst ein prächtiges Haus, das den Bewohnern der Burg vermutlich als Gesindehaus und Vorratskammer diente. Leider stehen von diesem Gebäude lediglich noch die Außenmauerung sowie ein runder Torbogen. Im Inneren dieser Ruine befinden sich Eisengitterpferche für die Bitterbestien. Der Lärm, den die Bestien machen, ist weit über die Anlage hinaus zu vernehmen und ihr Gestank raubt einem bereits den Atem, bevor man sich den Stallungen überhaupt nähert. In den Stallungen selbst haben Greg und Marik ihr Lager, die für die Tiere verantwortlich sind. Leerstehende Käfige nutzen die Lichtbringer auch als Käfige für Gefangene.

Im Stall finden sich auch die Sättel für die Bitterbestien sowie Decken, und Brustplatten und jeweils pro Bestie ein Rückenschild so wie ein Kopfschutz, den die Lichtbringer für ihre Reittiere angefertigt haben (siehe S. 54, **Die Bestienreiter**).

Die Ummauerung: Die gesamte Feste ist von einer Mauer umgeben, deren Zustand größtenteils als solide bezeichnet werden kann. Lediglich im Norden zwischen Stall und Schmiede, dort, wo die Mauer an eine steile Felsklippe stößt, ist die Mauer eingebrochen und unvollständig. Auf vier Abschnitten ist die Mauer mit einem Wehrgang aus Holz ausgestattet, nur dort, wo die Mauer in Gebäude übergeht oder zusammengebrochen ist, befinden sich keine Wehrgänge. Wachen mit Armbrüsten patrouillieren auf dem Wehrgang entlang der Mauerzinnen, aufmerksame Abenteurer können feststellen, dass nachts immer sechs Wächter unterwegs sind, während es tagsüber nur vier sind.

Herrenhaus und Kapelle: Neben dem Richtplatz führt eine schmale Treppe hinauf zu einer befestigten Tür. sollte die Festung eingenommen werden, stellt diese einzige Tür das letzte Bollwerk dar. Das Gebäude ist größtenteils intakt, lediglich der Bereich im Thronsaal, der die nordöstlichste Ecke der Festung bildet, ist vom Dach bis zum Boden eingestürzt. Ein mächtiger Baum hat hier im Herrenhaus Wurzeln geschlagen. Insgesamt besteht





das Herrenhaus aus vier Ebenen, davon zwei Kellerebenen: Ganz unten die Krypta, darüber die Kapelle und der Vorratskeller. Das Erdgeschoss bilden der Thronsaal und die ihm vorgelagerte Küche. Das obere Stockwerk besteht nur aus Schlafräumen. Einst müssen prächtige Bleiglasfenster die Räume erhellt haben, das Glas ist jedoch dem Zahn der Zeit gewichen, lediglich die schweren Eisengitter im Erdgeschoss, die im Mauerwerk verankert sind, sind geblieben. Die Lichtbringer haben durch Planen und Holzbretter versucht, die Räume vor der Witterung zu schützen.

Eingangshalle: Hinter der befestigten Tür öffnet sich der Raum, flankiert von zwei großen Treppen, zu einer Eingangshalle. Über die Treppen selbst gelangt man ins obere Stockwerk. Entlang der Treppen und auf der Decke der Eingangshalle prangen verwitterte Wandgemälde, sie zeigen Jagdszenen aus den alten Tagen der Festung. Viele von ihnen sind nur noch schemenhaft zu erkennen. Unter den Treppen führen je eine Tür in die Küche und eine in den Aufenthaltsraum des Gesindes. Ein großer Bogengang verbindet die Eingangshalle mit dem Thronsaal im Norden.

Küche: Westlich der Eingangshalle liegt die Küche. Ein großer gemauerter Ofen sowie eine daneben liegende Feuerstelle dienen zur Zubereitung von Speisen. Eine schmale Treppe führt hier hinab in den Keller. Dies ist das Reich der Köchin Alma, die mit ihrem Stab an Bediensteten die Einwohner der Festung mit Essen versorgt. Die Küche ist, wie es sich gehört, mit einer Ansammlung von Töpfen, Tiegeln und Geschirr ausgestattet, mehrere Schrottmesser sowie eine Schrottaxt lassen sich hier ebenfalls finden.

Eine Türöffnung führt von der Küche in den Thronsaal im Norden.

Keller: Folgt man der schmalen Treppe nach unten, betritt man den Vorratskeller. Dieser von Natur aus kühle Raum birgt an die sechzig Portionen Fraß in unterschiedlichster Form, vieles ist trocken gelagert, einiges in Dosen, aber der Großteil sind frische Nahrungsmittel, die entweder erjagt, in Fallen gefangen oder erbeutet wurden.

Aufenthaltsraum: Östlich der Eingangshalle befindet sich der Aufenthaltsraum der Bediensteten und

des einfachen Volkes. Früher nur den Bediensteten der Burg vorbehalten, findet hier inzwischen die Verpflegung der gesamten Burgeinwohner statt. Bis auf ein paar Tische mit Bänken ist dieser Raum leer.

Thronsaal: Den größten Teil des Erdgeschosses nimmt der Thronsaal ein. Man erreicht ihn über den großen Torbogen in der Eingangshalle. Hier befindet sich Ludwigs Refugium.

Ein großer, aus Schrottteilen gefertigter Thron dominiert zentral den Raum. Hinter ihm ragt ein großer Baum aus dem Stein, dessen mächtige Krone die äußere Ecke des Thronsaals sowie Teile der Decke zum Einsturz brachte. Hinter dem Thron führt eine Wendeltreppe hinab in die Kapelle des Herrenhauses. Zwei breite Kaminfeuerstellen flankieren den Saal auf der westlichen und der östlichen Seite. In den kalten Tagen verbrennen die Lichtbringer hier alles Mögliche, weshalb der Thronsaal schon eine auffällige Patina besitzt. Vor dem Thron hat Ludwig einen kreisrunden Tisch aufstellen lassen, an dem er mit seinen "Rittern" taktische Besprechungen abhält. Neben dem Thron befindet sich Ludwigs Waffenständer, in diesem hängt ein großes, aufwendig aus Schrottteilen geschmiedetes Schwert.

Kapelle: Über die Wendeltreppe, die mit einem Eisengitter und einem Balkenriegel gesichert ist, gelangt man in die Kapelle der Festung. Das Hauptaugenmerk dieses aufwendig mit Fresken verzierten Raums ist ein steinerner Altar. Früher war dies wohl mal ein Ort, an dem die Einwohner der Burg Ruhe im stillen Gebet fanden, heute dient dieser Raum den Lichtbringern als *Dämmergewölbe*.

Regale voller Krimskrams, loser Zettel, eine Vielzahl von Gegenständen aus den unterschiedlichsten Zeitaltern und in unterschiedlichsten Zuständen liegen auf den Regalbrettern. Auf dem Altar liegt ein großes vergilbtes Buch, akribisch wurde mit Nadel und Faden dem Auflösen des Buchrückens entgegengewirkt. Einige Seiten sind in gutem Zustand, viele jedoch am Rande des Zerfalls. Der Titel liest sich wie folgt: „Leben im Mittelalter – ein Führer durch die Geschichte“. Wenn man sich die Mühe macht und die Regale durchforstet, findet man ein Sturmgewehr und eine volle Munitionskiste mit 60 Schuss Munition. Alle anderen Gegenstände sind zwar nicht wertlos, jedoch scheinen die Lichtbringer keinen Wert auf moderne Technik zu legen, sodass

ALLE WEGE FÜHREN NACH EDEN

Wenn du den Eden-Metaplot mit den Lichtbringern verbinden möchtest, kannst du einfach eines der Edenartefakte als Fundstück im Dämmergewölbe der Lichtbringer platzieren. Du kannst auch die Gerüchteküche um die Lichtbringer darum erweitern, dass sie auf ihrer Queste die Menschheit von den Mutationen zu befreien, Wissen um den Ursprung dieser Mutationen haben.

der Zustand vieler Geräte, die hier unten verstauten, bestenfalls als reparaturbedürftig beschrieben werden kann. Die zahllosen Dokumente und Bücher haben höchstens noch einen nostalgischen Wert. Auffallend ist, dass viele der Werke sich mit dem Mittelalter und dem Feudalismus beschäftigen.

Hinter dem Altar führt eine schmale Treppe, die ebenfalls mit einer Gittertür und einem Vorhängeschloss gesichert ist, nach unten in die Krypta.

Krypta: Am Fuß der Treppe bleibt der Gang in etwa in der Breite der Treppe, hier endet der gemauerte Teil des Gebäudes, und der Gang wurde vermutlich mit Spitzhacken bei der Errichtung der Festung in den Fels getrieben. In regelmäßigen Abständen erscheinen flache Nischen in den Wänden, gerade breit und lang genug, dass ein ausgewachsener Mann darin zur Ruhe gebettet werden kann. Oft befinden sich drei solcher Nischen übereinander. Neben manchen dieser Nischen sind aufwendig gemeißelte Reliefs im Felsen zu sehen. An einigen Nischen kann man ganze Statuen von gerüsteten Männern erkennen, die schweigend über die Toten wachen. Im vorderen Bereich, nahe der Treppe, haben die Lichtbringer ihre Toten bestattet. Aufwendig in Tücher geschlagen und mit einer harzigen Paste bestrichen, liegen hier etwa zwanzig „neue“ Leichen.

Gang unter dem Felsen: Folgt man dem Gang weiter in die Schwärze, nimmt er an Breite ab, so dass man nur noch seitwärts durch ihn hindurchpasst. Die Bearbeitung des Felsen nimmt ab, und

die Wände sehen hier immer natürlicher aus. Nach etwa dreihundert Metern muss man sich durch einen engen Spalt im Felsen zwängen und steht einige Meter unterhalb der Festung an einem steilen bewaldeten Hang an der Felswand der Feste, in der diese Spalte weiterer Entfernung kaum zu erkennen ist.

Die herrschaftlichen Gemächer: Folgt man einer der beiden Treppen von der Eingangshalle nach oben, gelangt man auf die Galerie im Thronsaal. Von hier führt ein Gang zum Wohnbereich der ehemaligen Herrschaften. Der größte Raum auf dieser Ebene ist Ludwigs Unterkunft, der Rest ist den Rittern vorbehalten, die Ludwigs engste Berater sind. Die Räume sind schmucklos und ihre Einrichtung spärlich. Lediglich Ludwigs Zimmer verfügt über etwas Pomp durch ein riesiges Himmelbett mit roten, mottenzerfressenen Samtvorhängen. Außer persönlichen Besitztümern in Form von Kleidung und Schmuck lässt sich hier nichts finden.

Unterkünfte und Schmiede: Direkt neben dem Herrenhaus und dem eingebrochenen Stück der Außenmauer an der nördlichen Seite der Anlage liegt die Schmiede mit dem Gesindehaus. Hektor, der Schrauber, beziehungsweise der Schmied der Lichtbringer, betreibt hier die Esse, welche rund um die Uhr befeuert wird. Dies erklärt den immensen Bedarf der Lichtbringer nach Brennmaterial. Gemeinsam mit Hagen hat Hektor sich mühsam alte Techniken erarbeitet und fertigt Waffen und Rüstungen von ordentlicher Qualität. Die Schmiede ist ein Sammelsurium an Werkzeugen, halbfertigen oder defekten Rüstungen sowie einiger Waffen. An der Außenwand lehnt die Tragfläche eines Flugzeugs, daneben steht ein halbrostiges Lkw-Wrack.

Unterkünfte: Das zweistöckige Gebäude wird von den übrigen Bewohnern als Wohnstätte genutzt. Insgesamt ist es wohl das intakteste Gebäude der ganzen Anlage mit etwa 20 Räumen.

Garten: In dem Karree zwischen Unterkünften und dem Herrenhaus, bis zum Burghof, haben die Lichtbringer einen Garten angelegt. Hier versucht die Köchin Alma mit mäßigem Erfolg Gemüse zu züchten. Die Ausbeute ist spärlich, bietet der Küche der Lichtbringer jedoch etwas Abwechslung.

BEWOHNER

Normale Bewohner der Feste: Wie eingangs schon erwähnt, haben alle Lichtbringer eine Mutation, die bei fast allen jedoch nicht sofort sichtbar ist und die sie nur im äußersten Notfall einsetzen werden. Nutzen sie ihre Kräfte doch einmal, so ist dies mit einer langen Buße in Form von Fasten und Selbstgeißelung verbunden.

Allen gemeinsam ist, dass sie sich im Laufe der Zeit unter der Führung von Ludwig zusammengefunden haben, den sie für ihren Erlöser halten. Nicht alle von ihnen sind geborene Kämpfer, bilden aber als Späher, Jäger, Sammler, Knechte und Mägde das Rückgrat der Vereinigung. Eine Festung in dieser Größe zu versorgen ist ein immenser logistischer Aufwand, der die absolute Mithilfe eines jeden Individuums von Kindesbeinen an benötigt.

Verwende die Werte aus **Mutant Jahr Null**, Seite 151, für die normalen Bewohner.

Wachen der Lichtbringer: Jeder Heranwachsende durchläuft bei den Lichtbringern das Waffentraining, dazu gehören einfache Übungen im Umgang mit der Armbrust, dem Speer und dem Schild. Sollten die Lichtbringer angegriffen werden, sind sie im Stande jede Mauerkrone, jede Arbalest und jedes Katapult zu bemannen und haben noch genügend Leute, um den Innenhof effizient verteidigen zu können. Die Ausrüstung der Wachen ist recht einfach gehalten, meist sind es gefundene oder genähte Lederkleidungsstücke, auf denen Metallplättchen in engem Abstand angebracht sind, sowie Armschützer und ein Helm. Hektor, der Schmied, tut sein Möglichstes, um den Wachtrupp nach Ludwigs Wunsch „uniformiert“ auszurüsten, was bei den spärlichen Ressourcen gar nicht immer so einfach ist.

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Prügeln 3, Schießen 3

Mutationen: zufällig

Ausrüstung: Speer (Ausrüstungsbonus +1 beim Prügeln, Waffenschaden 2 Nahe Reichweite), Armbrust (Ausrüstungsbonus +1 beim Schießen, Waffenschaden 1, Weite Reichweite), 8 Bolzen, Lederrüstung (Panzerungswert 2)

Die Bestienreiter: Das Kernstück der Lichtbringer-Armee sind Sören und einige andere Ritter der Feste. Diese schwergepanzerten Lichtbringer sitzen auf aus Holz und Leder gefertigten Sätteln auf ihren Reitbestien. Ihre Rüstungen sind von Hektor sorgsam gearbeitete Kettenhemden, Plattenteile, und Helme sowie schwere Schilde aus Holz und Metall. Jeder Ritter besitzt eine Lanze, die mehrere Schritt über seinen Kopf ragt, zudem hat jeder Ritter eine Einhandwaffe zur persönlichen Verteidigung, sowie ein mit Gewichten beschwertes Netz, das vom Reittier aus über potenzielle Gefangene geworfen werden kann. Auch die Reittiere der Lichtbringer-Armee sind an Kopf, Brust und Flanken gepanzert. Die Bestien sind schnell, es ist schwer, ihnen zu Fuß zu entkommen. Wer nicht von einer Lanze aufgespießt wird, der wird entweder von den Bestien niedergetrampelt oder von ihren schweren Kiefern zerrissen. Die Reiter reiten nur aus, um die Feste zu verteidigen oder um Beute zu machen, lebendig oder tot. Trotz allem sind Sören's Männer aber immer noch Ritter, und Ritter töten niemanden, der sich ergibt (dies folgt unter Umständen erst später, nach Ludwigs Richtspruch). Selbst bei einem Überfall verhalten sie sich ritterlich und bieten ihrem Opfer die Möglichkeit, sich zu ergeben.



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

Fertigkeiten: Erdulden 2, Prügeln 3, Pfadfinder 4, Schießen 1, Schleichen 1, Zonenkunde 2

Talente: Zonenreiter, Berittener Kämpfer

Ausrüstung: Lanze (Ausrüstungsbonus +1 beim Prügeln, Waffenschaden 2, Nahe Reichweite), Rüstung (Panzerungswert 6), Wurfnetz (wird mit Schießen eingesetzt; ein getroffener Charakter erhält -2 auf alle körperlichen Aktionen, bis er das Netz mit einer Probe auf *Kraftakt* zerreißt oder sich mit einer Probe auf *Bewegen* entwirrt), Nahkampfwaffe; Bitterbiest als Reittier

ZONENREITER (TALENT)

Du kannst wilde Bitterbestien (und andere Tiere) zähmen, um auf ihnen zu reiten. Hierfür musst du ein Tier fangen und dann drei Würfe in *Manipulieren* schaffen, wobei du nur einen Wurf pro Tag machen kannst. Ein Fehler kann bedeuten das, dass das Tier flieht oder dich angreift. In diesem Fall musst du von vorne beginnen. Sobald ein Tier erfolgreich gezähmt wurde, dient es als Reit- und Lasttier. Solange du auf dem Tier unterwegs bist, wird deine Bewegungsrate verdoppelt.

BERITTENER KÄMPFER (TALENT)

Du bist erfahren im berittenen Kampf. Jeder, der dich vom Boden aus angreift, während du reitest, erleidet einen Modifikator von -1. Du kannst das Tier auch für dich kämpfen lassen, dies gilt dann als deine Aktion und du kannst den Wurf nicht strapazieren, verwendest aber die Werte deines Reittiers. Bitterbestien können auch dazu gebracht werden, einen Spuckangriff auszuführen, nutze hierfür die *Werte* der Bitterbestie.

Wenn du das Talent nicht hast, bist du zwar in der Lage, ein gezähmtes Tier zu reiten. Ein Reittier gilt in diesem Fall als Fahrzeug (verdoppelte Bewegung). Allerdings musst du in Konflikten jede Runde einen Wurf auf *Erdulden* schaffen, um auf dem Rücken des Reittieres zu bleiben. Ein Misserfolg bedeutet, dass du abgeworfen wirst und Schaden in Höhe von drei Basiswürfeln erhältst (jedes RAD zählt als 1 Schaden).

Ludwig von Tetz: Ludwig ist der Anführer der Lichtbringer. Er ist ein hochgewachsener Mann Ende Zwanzig mit strahlend blauen Augen, blondem Haar und einem dichten Bart. Die meiste Zeit trägt er strahlend weiße Gewänder, deren Wirkung er zu besonderen Anlässen mit einer glänzenden Metallrüstung unterstreicht. Als Zeichen seiner Herrschaft trägt er eine silberne Krone, die wie lodernde Flammen geformt ist. Sein größtes Geheimnis ist wohl die Tatsache, dass er neben Hagen der einzige Mutant in den Reihen der Lichtbringer ist. Die Lichtbringer wissen nichts von seinen pathokinetischen Fähigkeiten, die er, auch aus Angst vor weiteren Mutationen, nur sehr selten anwendet, um seine Anhänger von seinen Vorhaben zu überzeugen.

Die Lichtbringer sehen in ihm den Erlöser der Menschheit von den Mutationen, denn diese sind in ihren Augen eine Krankheit, die zum Untergang der Menschheit führen werden. Ludwig, der zwar selber mit dem Makel geboren wurde, ist der eisernen Überzeugung, dass ein Leben, wie es die Vorväter in alter Zeit geführt haben, ein besseres ist. Diese Einstellung war es wohl auch, die zum Ausschluss aus seiner ursprünglichen Arche führte. Im Grunde ist es aber sein Hunger nach Macht, der ihn motiviert. Ein Leben nach mittelalterlichen Prinzipien und Werten bringt es mit sich, dass es einige wenige Privilegierte gibt, die über die Massen regieren. Ludwig genießt diese Privilegien in vollen Zügen und jeder, der seine Macht anzweifelt oder ihm diese Privilegien streitig machen will, bekommt seinen gnadenlosen Zorn zu spüren.

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

Fertigkeiten: Begreifen 2, Bewegen 2, Befehligen 3, Prügeln 3, Emotionsgefühl 3, Manipulieren 4

Mutationen: Pathokinese

Ausrüstung: Jagdmesser, Kettenhemd (Panzerungswert 4), Lichtkrone, zweihändiges Schwert (Ausrüstungsbonus +1 beim Prügeln, Waffenschaden 3, schwer)

Hagen: Hagen ist der engste Vertraute von Ludwig. Er ist ein Pyrokinetiker, ein Umstand, der sich aufgrund seines leicht entflammbareren Gemütes kaum verbergen lässt. Die Lichtbringer sind über seine Anwesenheit in ihren Reihen zwar nicht glücklich, aber aus Angst vor seinen Fähigkeiten und auf Ludwigs Geheiß hin, „man müsse Feuer mit Feuer bekämpfen“, dulden sie ihn. Hagen, wenn auch

recht schmal vom Wuchs, verfügt über enorme Fähigkeiten und ein breites Wissen, welches den Lichtbringern zugutekommt. Er hat schütteres schwarzes Haar sowie einen wilden Bart, er trägt gerne orangefarbene, rote oder braune Roben sowie einen alten Ledermantel.

Hagens Motive sind ähnlich simpel gestrickt wie die von Ludwig, auch er will Macht. Er genießt seine Stellung und die Aura der Angst, die er vor sich herträgt. Die Vision der Lichtbringer teilt er nicht, nicht im Geringsten. Für ihn ist es Befriedigung genug, jemanden brennen zu sehen, egal ob Mutant oder nicht.

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

Fertigkeiten: Begreifen 2, Bewegen 2, Heilen 3, Prügeln 1, Zonenkunde 3, Inspirieren 2

Mutationen: Pyrokinese

Ausrüstung: Schweizer Taschenmesser, Kleidung, Umhängetasche mit Notizbuch und Stift

Sören, der Herr von der Heide: Sören ist neben Hagen so etwas wie die rechte Hand Ludwigs, er ist sein erster Ritter und Burgverwalter. Er ist ein Bär von einem Mann, mit seiner Glatze und seinem üppigen Bart sowie einer Größe von etwas über zwei Metern ist er ein wahrer Hüne. Sein ständiger Begleiter ist „Vult“, ein großer Streithammer, den er, trotz seines Gewichts, gerne als Gehstock verwendet. Sören ist ein eiserner Verfechter von Ludwigs Vision, da er mit Mutanten – das sind für ihn solche Wesen, denen man auch deutlich ansieht, dass sie mutiert sind – schlechte Erfahrungen gemacht hat, denn immerhin haben diese Ausgeburten der Hölle ihn ein Auge gekostet.

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

Fertigkeiten: Emotionsgefühl 2, Prügeln 2, Schießen 2, Zonenkunde 2

Mutationen: Sonar

Ausrüstung: Metallrüstung (Panzerungswert 6), Streithammer (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 3, schwer)

Die Zwillinge: Die Zwillinge sind Ludwigs Leibgarde, wenn man es so nennen möchte. Ihre ganz und gar ähnliche Erscheinung führt dazu, dass sich niemand die Mühe macht, auch nur zu versuchen, sie auseinander zu halten, was dazu geführt hat, dass sich der Name „Zwillinge“ für beide eingebürgert hat. Sie tragen stets eine mit Eisenplättchen

verstärkte Lederrüstung und haben ihr hellblondes Haar zu einem Zopf gebunden. Auch wenn sie von ihrer Statur her eher schwächling sind, machen sie dies doch durch Agilität und Flinkheit wett, was sie zu gefürchteten Kämpfern in den Reihen der Lichtbringer macht. Die beiden folgen Ludwig auf Schritt und Tritt und sind loyal bis in den Tod.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 5, Verstand 1, Empathie 3

Fertigkeiten: Bewegen 4, Prügeln 4, Schleichen 3

Mutationen: Sprinter

Ausrüstung: Machete 2x, verstärkte Lederrüstung (Panzerungswert 3)

Torben von Westfal: Torben hat sich den Lichtbringern vor noch nicht allzu langer Zeit angeschlossen. Dieser redegewandte Mann Mitte Zwanzig ist von seiner Erscheinung her eher unscheinbar, einzig und allein eine breite Kinnnarbe zeugt davon, dass Torben einiges erlebt haben muss. Torben stieg in den Reihen von Ludwigs Rittern auf, da er neuen Siedlungen mit flammendem Enthusiasmus Ludwigs Visionen nahe zu bringen vermochte und sein diplomatisches Geschick und sein Wissen um die Zone von entscheidender Bedeutung für Ludwig ist. Torben ist jedoch auch Ludwigs schärfster Kritiker und hinterfragt Ludwigs Entscheidungen, allzu oft auch öffentlich, ein Punkt, in dem die beiden in letzter Zeit des Öfteren in Streit geraten. Der Hintergrund dafür ist folgender: Malissia, Ludwigs Geliebte, hat ein heimliches Verhältnis mit Torben, von dem sie auch inzwischen schwanger ist. Auch wenn Malissia derzeit erzählt, dass Ludwig der Vater ihres ungeborenen Kindes ist, ist Torben klar, er wird die Zukunft Malissias und seines Kindes nur sichern können, wenn er auf lange Sicht Ludwig seines Amtes enthebt.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 5

Fertigkeiten: Aushandeln 4, Bewegen 3, Prügeln 3, Manipulieren 4, Zonenkunde 5

Mutationen: Spurenleser

Ausrüstung: Kettenhemd (PW4), Schwert

Malissia, die Dame der Burg: Malissia, hochgewachsen und wunderschön, schloss sich den Lichtbringern an, als ihre Siedlung bedroht und von den Lichtbringern gerettet wurde. Sie wurde von Ludwig auserwählt, da in den Reihen der Lichtbringer Rufe laut wurden, dass Ludwig einen Stammhalter

benötige, um seine Idee einer geretteten Menschheit an seinen Erben weitergeben zu können. Leider blieb eine fruchtbare Vereinigung mit Ludwig bisher aus, da Ludwig auch kein wirkliches Interesse an Malissia hegt, obwohl sie heimlich ihre Mutantenkräfte einsetzt. Diese Tatsache bewog sie irgendwann dazu, die Nähe von Torben zu suchen. Es dauerte nicht lange, und Malissia wurde schwanger von Torben. Ihre Hoffnung ruht nun darauf, dass Torben Ludwig als Anführer stürzt. Sollte dies scheitern, bleibt Malissia nur die Flucht.

Attribute: Stärke 1, Geschicklichkeit 4, Verstand 5, Empathie 3

Fertigkeiten: Begreifen 4, Heilen 3, Manipulieren 2

Mutationen: Puppenspieler

Ausrüstung: Zeichenblock, Stift

Hektor, der Schmied: Der einbeinige Hektor ist der Schrauber der Lichtbringer. Auch wenn er an Größe und Masse Sören nicht das Wasser reichen kann, schwingt er den Schmiedehammer trotzdem mit beeindruckender Leichtigkeit. Sein Bein verlor Hektor, als seine Gruppe von Lichtbringern auf ihrer Reise aus dem Norden herab von Zonenghulen gefangen genommen wurde, die in den Wanderern wandelnde Fraßrationen sahen. Hektor hat die Gefangenschaft mit knapper Not überstanden, sein Bein musste er jedoch den Ghulen opfern. Nachdem er sich erholt hatte und die Lichtbringer endlich eine feste Bleibe gefunden hatten, fertigte er sich aus einer gefundenen Schaufel eine Eisenmanschette für seinen Stumpf. Diese dient ihm jetzt mit dem eingekürzten Stiel der Schaufel als Prothese.

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

Fertigkeiten: Begreifen 4, Bewegen 3, Prügeln 3, Schießen 2, Zusammenschustern 3

Mutationen: Extreme Reflexe

Ausrüstung: Lederschürze, Hammer, Schweißbrille, Handschuhe, Zange

Alma, die Köchin: Die rundliche Alma ist etwa so hoch wie breit. Sie ist die Mutter von Marik und die gute Seele der Burg. Jede Fraßration und jede rohe Zutat wandert durch ihre Hände. Was für Ludwig das Dämmergewölbe oder für Hagen sein Labor ist, das ist für Alma die Küche. Sie weiß, wo jede Dose und wo jede Zutat steht und kennt die Position jedes Küchenutensils im Schlaf. In der Küche benimmt sie sich zuweilen auch wie ein Drachen,

und nicht selten kommt es vor, dass sie eine der Mägde mit dem Kochlöffel jagt, weil das Mädchen es gewagt hat, Almas heiliges Ordnungssystem zu stören.

Alma ist eine resolute Frau, sie sagt auch vor Wachen, Rittern oder dem Burgherrn, was sie denkt. Sören hat Respekt vor ihr, das sagt eigentlich alles. Alma ist eine Meisterin der Konservierung, und hier auf der Burg hat sie die räumlichen Möglichkeiten vorgefunden, dies im großen Stil umzusetzen. Ihr ist es egal, ob jemand Mutant, Mensch oder Bitterbestie ist, essen muss jeder. Ludwigs Vision ist ihr gleichgültig, solange ihr Eintopf nicht schlecht wird.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 1, Empathie 5

Fertigkeiten: Begreifen 3, Emotionsgespür 2, Kraftakt 2, Manipulieren 2

Mutationen: eine zufällige, nicht sichtbar

Ausrüstung: Bauchtasche mit Gewürzen, Einhandsichel, großer Holzlöffel



Der stumme Greg: Rein optisch könnte man Greg für einen Mutanten halten, denn er hat einen Buckel und sein Haarwuchs besteht hauptsächlich nur aus Büscheln. Sein rechter Arm ist von einer Art Brandnarbe schwer entstellt, und zwei Finger seiner linken Hand sind verkrüppelt. Greg ist jedoch kein Mutant, nur ein Beispiel dafür, welche Auswirkungen die Fäulnis auf ein ungeborenes Kind haben kann. Die Lichtbringer fanden Greg nach einem Überfall auf eine kleine Karawane von Zonenreisenden unter der Beute. Greg war noch ein Kleinkind, er wurde aber in einem Käfig als Attraktion gehalten, die die Reisenden in den Siedlungen und Archon, die sie passierten, ausstellten. Da Alma einen Sohn hatte, der etwa in Gregs Alter war, nahm sie sich seiner an und zog ihn gemeinsam mit ihrem eigenen Kind auf. Greg liebt Tiere und beschäftigt sich gerne mit ihnen, denn sie verstehen ihn auch ohne Worte und beurteilen ihn nicht nach seinem Aussehen. Ludwig und Hagen machen ihm Angst, er misstraut vor allem Ludwig zutiefst. Auch wenn er den Finger nicht darauflegen kann, irgendetwas stimmt nicht mit ihm, aber wer hört schon auf den stummen Krüppel?

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

Fertigkeiten: Prügeln 3, Bewegen 2

Mutationen: keine – Greg ist tatsächlich der einzige Nichtmutant unter den Lichtbringern

Ausrüstung: einfaches Messer, Peitsche, Zaumzeug

FRAß, WASSER UND KUGELN

Wie schon im Keller der Feste beschrieben, verfügen die Lichtbringer über etwa 100 Rationen an Fraß, von denen ungefähr 50 aus Konserven bestehen. Des Weiteren findet man 30 Rationen Wasser in der gesamten Festung verteilt. Wasser horten ist für die Lichtbringer nicht so wichtig, da der Brunnen eine stetige Versorgung gewährleistet. Da die Lichtbringer keine Schusswaffen verwenden, ist ihr Vorrat an Patronen auf die 60 Stück beschränkt, die im Dämmergewölbe lagern. Dafür ist im Aufenthaltsraum der Wachen ein Vorrat von etwa 100 Bolzen zu finden.

ARTEFAKTE

Mit geläufiger Zonentechnik können die Lichtbringer nicht viel anfangen, trotzdem befinden sich in ihrem Dämmergewölbe unter anderem ein Sturmgewehr und ein unbenutzter Generator sowie eine defekte Mikrowelle. Das Küchengerät wird nicht mehr zu reparieren sein, aber die Charaktere können wunderbar darüber grübeln, was es mit dem Metallkasten mit der kleinen Tür auf sich hat.

Marik: Mariks ist Almas Sohn. Er hat die Gutmütigkeit seiner Mutter geerbt, und leider auch ihre Vorliebe für gutes Essen. Es ist egal, wie viel Marik arbeitet oder wie sehr er sich anstrengt, Marik wirkt, als ob er seit seiner Geburt den Babyspeck nicht hat ablegen können. Zudem, und das sagt sogar seine Mutter Alma, ist er nicht das schärfste Messer im Besteckkasten. So ist es nicht verwunderlich, dass bei dem ungewöhnlichen Duo Marik und Greg letzterer den Ton angibt, auch wenn Außenstehende es wohl genau andersherum vermuten würden.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 2, Verstand 1, Empathie 1

Fertigkeiten: Prügeln 3, Bewegen 1, Erdulden 3

Mutationen: Sonar

Ausrüstung: Messer, toter Frosch, Kekse

EREIGNISSE

Gerüchte machen die Runde: In einem der angrenzenden Sektoren sollen Räuber auf schrecklichen Bestien ihr Unwesen treiben. Die Pirscher berichten, dass die Wege entlang des Flusses, ja sogar das Wasser selbst nicht mehr sicher sind. Ohne Vorwarnung brechen die berittenen Monster aus dem Wald und jeder, der ihnen in die Falle geht, muss mit seinem Hab und Gut oder sogar seinem Leben bezahlen. Von einem alten Gemäuer ist die Rede sowie von unsagbaren Schätzen ...

DIE RITTER KOMMEN

Nachfolgend findest du einige Ereignisse, um die Lichtbringer sinnvoll in deiner Kampagne einzusetzen.

Du kannst auch einige der „Bedrohungen für die Arche“ aus dem Grundbuch (siehe MJN, Seite 156ff.) abwandeln (solltet ihr z.B. mit den Bedrohungskarten spielen), um diesen speziellen Zonensektor einzuführen, z.B. DIE GEHEIMNISVOLLE RUINE, VERMISSTE PERSON, DIE WANDERER oder der MANN AM STRAND könnten die oben erwähnten Gerüchte bereitstellen.

Der entführte Pirscher: Einer der Pirscher der Arche ist seit Tagen nicht zurückgekehrt, und einer der Bosse beginnt sich Sorgen zu machen. Die SC werden Teil eines Erkundungstrupps, der ausgesandt wird, um den armen Teufel zu finden. Der Pirscher ist den Lichtbringern in die Hände gefallen

und wird in einem der Käfige im Stall gefangen gehalten. In ein paar Tagen soll er auf dem Richtplatz der Burg für seine Unreinheit verbrannt werden.

Die verbrannte Siedlung: Einer der Pirscher kehrt zur Arche zurück und berichtet von einem seltsamen Fund in der Nähe, eine Siedlung, die geplündert und niedergebrannt wurde. Alternativ können die SC auch bei einem Trupp dabei sein, der über diese Siedlung stolpert. Den Spuren nach zu urteilen, muss es schwere Kämpfe gegeben haben. Überall verstreut liegen die Leichen der Bewohner in den verkohlten Ruinen. Außerdem finden sich auffallende Spuren von Bitterbestien, die die Siedlung im Rudel angegriffen haben müssen, was ungewöhnlich für diese Biester ist. Ihre Fußspuren lassen sich in Richtung Lichtbringerfeste verfolgen.

Die Straßenräuber: Auf einer Erkundungstour durch die Zone werden die SC in einem Hinterhalt



von einer Überzahl Lichtbringer auf ihren Bitterbestien überfallen. Sören, der Anführer der Lichtbringer, fordert die SC auf, sich zu ergeben. Sollten sie Sören Folge leisten, werden sie gefesselt und hinter den Reittieren hergezogen in die Feste gebracht, wo die offensichtlich Mutierten von den Nicht-Mutierten getrennt werden. Jeder offensichtlich nicht-mutierte SC wird mit Respekt und als Gast behandelt, solange er nicht gegen die Regeln der Gastfreundschaft verstößt. Jeder offensichtliche Mutant wird wie ein Tier behandelt und in einen Käfig im Stall gesperrt. Ludwig erklärt, dass über ihre Wiedernatürlichkeit verhandelt werden wird, die Gäste können bei diesem Prozess gerne die Verteidigung ihrer Freunde übernehmen.

Eine seltsame Krankheit: Ein kleiner Trupp hat einen wertvollen Fund in der Zone gemacht: Eine ganze Munitionskiste mit Patronen. Kurz darauf werden die Mitglieder dieser Expedition schwer krank, auch andere in der Arche zeigen nun Anzeichen einer schweren Erkrankung. Einer der Finder der Munitionskiste verrät, dass ihm der Fund seltsam vorkam, die Kiste wirkte wie platziert, und beim Öffnen ist ein seltsamer Glaszylinder zerbrochen. Die SC sind die einzigen, die noch gesund

genug sind, um der Sache am beschriebenen Fundort auf den Grund zu gehen.

Der erste Kontakt: Auf einer Tour durch die Arche entdeckt einer der Pirscher die Feste der Lichtbringer und beobachtet diese und ihr seltsames Treiben zwei Tage lang aus der Ferne. Er berichtet von den Feuern aus dem Inneren, dem großen Eisentor und dem Gebrüll der Bestien, sowie von Menschen auf den Zinnen, die diesen Hort eifrig bewachen. Außerdem erzählt er von Karrenladungen voller Essen und jeder Menge Ausrüstung, die sich im Inneren befinden muss. Eine diplomatische Gesandtschaft mit den SC an der Spitze wird ausgeschiedt, um mit den Bewohnern dieser Mauern Kontakt aufzunehmen.

Der Überfall: Eines Morgens kracht aus heiterem Himmel ein Felsbrocken in die Befestigung der Arche der Spieler. Es entsteht ein Tumult, als plötzlich "Angriff!" und „Alle zu den Waffen!“ gebrüllt wird. Vor der Arche hat sich eine kleine Armee versammelt mit Fußsoldaten, Belagerungsgeräten und berittenen Kämpfern, die auf Bitterbestien reiten. Wer sind diese Fremden, und warum greifen sie die Arche an?

MUTANT

JAHR NULL

Die Träger der halben Brücke ächzten leise im Wind, der sich in den übereinandergestapelten Wagons auf der Hohen Grenzbrücke fing. Minna war für diese Wache Globspedderin, was hieß, dass ihr Container über der Mitte des Flusses hing. Sie konnte also die meiste Zeit ihr Netz in den Fluss hängen lassen und auf etwas Treibgut hoffen, während sie mit ihrem wärmesichtigen Auge die alten Hallen am anderen Ufer im Blick hielt. Im Hei-Ätt brannten einige Wachfeuer der Schälsicker, auf der Uferböschung kroch ein dunkler Fleck ins Wasser wie die grüne Schaumkrone auf einem Becher Schlonz, im Norden watete ein großer Zoodingsosaurus durch den Fluss. Alles keine Konkurrenz. Es würde morgen genügend Fraß auf dem Teller sein.

Aber der grüne Teppich bewegte sich ... komisch. Sie kannte die großen Algen-Molch-Dingsi-Viecher. Das war keins. Das sah nur so aus.

„Willi“, zischte sie über die Schulter, „flitz rüber und mach Krawall wach. Wir brauchen unten ein paar Leute. Die Schälsicker sind wieder op jück.“

Dieses Zonenkompendium ist ein offizieller, original deutschsprachiger Ergänzungsband für das preisgekrönte Rollenspiel **Mutant: Jahr Null**. Das Buch präsentiert drei Sektoren einer Zone, die einmal ein stark urbanisiertes Land mit einer langen Vergangenheit und vielen Autos war.

In diesem Heft findest du:

- **Unter den Zacken:** Am Fluss, zwischen der Schienenwüste und der Zoowildnis leben noch genügend Mutanten, um sich gegenseitig das Leben schwer zu machen – ganz abgesehen von den Monstern aus dem Zoo und den Schälsicker-Barbaren vom anderen Ufer des Flusses. Aber man arrangiert sich auch zu aller Vorteil, wie man es schon seit vielen Tausend Jahren tut ...
- **Die Autobahn:** Früher verband das Beton- und Asphaltnetz all die großen und kleinen Zentren der Zivilisation; jetzt ist es eine eigenständige Welt, die nur an wenigen Stellen mit Archon und Fäulniswüsten, Betonschungeln und den Jagdgründen mutierter Monster in Verbindung steht. Aber auch im Betonnetz gilt das Gesetz des Überlebens, ob für Höllenfahrer, Fraßtransporter oder Kuriere, Mutanten oder die Verteidiger der automobilen Freiheit – bewaffnete, autonome Kraft-Wagen.
- **Die Lichtbringer:** Früher war alles besser. Das weiß man, wenn man die Artefakte von einst zu deuten vermag – Bilder und Bücher und Lieder und Waffen. Wenn man es so macht wie früher – arbeiten, beten, Mutanten verbrennen –, kommt die gute alte Zeit vielleicht zurück. Oder zumindest wird man gesund ...



FREE LEAGUE



© 2018 Game Ark Limited. MUTANT und verwandte Logos, Figuren, Namen und charakteristische Ähnlichkeiten sind Warenzeichen von Game Ark Limited, sofern nicht anders angegeben. Verwendung unter Erlaubnis. Alle Rechte vorbehalten.

6010P

© 2018 Uhrwerk Verlag für den vorliegenden Band