

DIE MACHT DES GROSSEN SCHRAUBERS (V.1.0)

Herzlich Willkommen zu einem Start-Abenteuer für „Mutant: Jahr Null“. Alles, was du für das Spielen dieses Szenarios benötigst, findest du im „Mutant: Jahr Null“ Schnell-Starter-Heft, das du dir kostenlos auf der Seite des Uhrwerk-Verlages herunterladen kannst:

https://www.uhrwerk-verlag.de/wp-content/uploads/2019/03/MJN_Schnellstarter_final.pdf

Für mehr Spielspaß empfiehlt es sich jedoch, ebenfalls das Grundregelwerk mit in das Spiel einzubeziehen: Neben weiteren spielbaren Charakter-Rollen enthält es unter anderem Regeln zum Ausbau der Arche und eine Vielzahl an Vorschlägen, wie du Zonen-Reisen noch spannender gestalten kannst. Da dieses Szenario aber sicherlich Inhalte für drei oder mehr Spielsitzungen bereit hält, kannst du auch erst einmal mit dem Schnellstarter loslegen und später bei Bedarf auf das Grundregelwerk zurückgreifen. Es ist im Uhrwerk-Shop erhältlich, hier findest du auch eine Print-Version des Schnellstarter-Heftes:

<https://shop.uhrwerk-verlag.de>

„Mutant: Jahr Null“ bietet sowohl Spielern als auch dem Spielleiter fantastische Freiheiten, eine postapokalyptische Welt zu erkunden und nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Dennoch kann das Sandbox-Spielsystem für „klassische“ Rollenspieler erst einmal abschreckend wirken: Das Spiel gibt zwar eine Menge von möglichen Handlungssträngen und Konflikten vor, in welche die Spieler hineinstolpern können, oder die der Spielleiter auf die Gruppe loslassen kann. Doch wie beginnt man besten? Der Fokus dieses Szenarios liegt also auf Einsteiger-Freundlichkeit und auch explizit auf Rollenspiel-Neulinge. Alte Hasen mögen sich somit eventuell langweilen, und manchen Ratschlag auch verächtlich in Zweifel ziehen... ;-)

Anders als bei den üblichen „Zonensektoren“, wie Szenario-Beschreibungen bei Mutant: Jahr Null genannt werden, bietet dieses Szenario einen roten Faden, anhand dem du als Spielleiter deine Gruppe durch die Handlung führen kannst. Und du wirst sehen: Sobald der Anfang gemacht ist und sich deine Spieler den ersten Gefahren außerhalb und innerhalb der Arche gestellt haben, läuft der Rest fast wie von selbst.

Das folgende Szenario habe ich auf Basis des ersten Zonen-Sektors „Eine neue Art von Bestie“ aus dem Schnellstarter-Heft entworfen. Die Arche und alle vorgestellten NSCs kannst du übernehmen und setze ich sogar als gegeben voraus. Auch ein großer Teil des vorgestellten Handlungsstrangs basiert auf diesem Szenario, wurde aber stark erweitert.

Bei allem, was du hier liest gilt natürlich: Geschmäcker und Ansprüche sind verschieden. Nutze was dir gefällt und ändere, was dir nicht passt. Bei Verbesserungsvorschlägen oder Fragen kannst du mich im Uhrwerk-Forum unter dem Namen „Gumbald“ oder per eMail erreichen: tobias@ucuri.de

Viel Spaß in der Zone!
Tobias

Die Zone

Dieses Szenario spielt in der postapokalyptischen Zukunft von London. Die passende Zonen-Karte kannst du hier herunterladen:

https://www.uhrwerk-verlag.de/wp-content/uploads/2018/05/MJN_GRW_Zonenkarten.pdf

Wenn möglich, drucke die Karte im DIN A3 Format aus, so dass die Spieler die Karte im späteren Verlauf mit ihren Anmerkungen versehen können. Für dieses Szenario benötigst du die große Zonen-Karte allerdings noch nicht. Du kannst stattdessen mit Handout-1 arbeiten, welchen die Spieler im Rahmen dieses Szenarios „erbeuten können“.

Da ihr im Laufe des Spiels auch die U-Bahn Tunnel von London erkunden werdet, mache ich exakte Angaben über die Standorte von allen im Szenario erwähnten Orten. Grundsätzlich steht es dir natürlich frei, eine andere Zonen-Karte zu wählen oder die Zonen-Sektoren an einem anderen Standort zu platzieren.

Die relevanten Orte auf der großen Zonen-Karte sind:

Die Arche: O-6

Der erste Außenposten (die „Pilzhöhlen“): O-9

Der zweite Außenposten (die U-Bahn Station): M-8

Das Lager des „Tunnel-Clans“: K-12

Für alle wichtigen Orte dieses Szenarios gibt es Karten und Skizzen, die diesem Szenario beiliegen. Sie werden im weiteren Verlauf als Handout 1-5 im Text erwähnt, wenn du sie benötigst.

Wow, das sind aber echt hässliche Handouts!

Leider bin ich echt schlecht im zeichnen. Also... echt schlecht Falls du es besser kannst, dann freue ich mich über neue Karten, die ich gerne in einer aktualisierten Version diesem Szenario beifüge. Und ich vergesse auch nicht, dich dafür namentlich angemessen zu huldigen.

Ansonsten: Sei froh, dass es überhaupt Karten gibt! ;-)

Die Handlung in Kürze

Die Arche unterhält zwei kleine Außenposten, die von Maximon und dem Hehler Sixter geführt werden: In den „Pilzhöhlen“ östlich der Arche wird Fusel hergestellt, während der neue Außenposten im Norden in einer alten U-Bahn-Station eingerichtet wurde, von dem aus man nun weitere Tunnel erkunden möchte. Nur ihnen treu ergebene Pirscher und Sklaven wissen von diesen Standorten. Als Sixter im Auftrag von Maximon den nördlichen Außenposten inspiziert, findet er nichts als Tote vor – und eine Gruppe von Kuttenträgern, die sich als Anhänger des „großen Schraubers“ ausgeben. Sixters Außenposten sei auf dem Territorium des „Tunnel-Clans“ errichtet worden und daher sei er mit der Macht des „großen Schraubers“ vernichtet worden. Sixter bangt um sein Leben und sieht gleichzeitig eine Chance: Wenn der „Tunnel-Clan“ ihm hilft, die Macht in der Arche an sich zu reißen, so garantiert er, dass die Arche ab sofort für den mächtigen „großen Schrauber“ arbeiten werde. Sixter nutzt sein Verhandlungsgeschick und der „Tunnel-Clan“ willigt ein. Er übergibt Sixter als Beweis für seine Macht eigens vom „großen Schrauber“ angefertigte Artefakte: Ein Gerät, mit dem man den Zorn der Riesen-Würmer auf seine Feinde lenken kann und einen Sprengsatz. Sixter verspricht daraufhin, in einer Woche mit Fusel und anderen wertvollen Ressourcen wieder zu erscheinen. Sein Plan ist, die Arche in Panik und Chaos zu stürzen. Diesen Moment will er ausnutzen, um Maximon zu stürzen und danach sich selbst als mächtigsten Boss der Arche zu erklären. Sixter vernichtet mit diesen Waffen daraufhin den zweiten Außenposten und kehrt danach zur Arche zurück, wo er für einen Angriff von Riesen-Schlangen sorgt. Daraufhin riegelt Maximon auf den Rat von Sixter hin die Arche komplett ab. Doch die Vorräte werden immer knapper. Marlotte, ein weiterer Boss der Arche, ermutigt die Spieler, die Arche gegen den Willen von Maximon zu verlassen und herauszufinden, was in den beiden Vorposten der Arche vor sich geht. Schnell stellt sich heraus, dass gefährliche Monster die Außenposten der Arche vernichtet haben. Doch es scheint noch etwas anderes dahinter zu stecken, denn es können merkwürdige Apparaturen gefunden werden, welche die Monster offenbar angelockt haben. Der Hehler Sixter, die rechte Hand von Maximon, dem Anführer der Arche, scheint in all das verwickelt zu sein. Die Gruppe wagt sich schließlich in die Katakomben unter der Zone und findet eine Gruppe von Kreaturen vor, welche den „großen Schrauber“ anbeten, der bereits eine Fülle von technischen Geräten erfunden hat.

Der Hehler Sixter, der die Macht in der Arche an sich reißen will, wird schließlich als Handlanger des Tunnel-Clans enttarnt. Was dann geschieht liegt in der Hand der Gruppe: Kann Sixter aufgehalten werden, bevor er den Anführer Maximon stürzt und die Macht in der Arche an sich reißt? Kann der Tunnel-Clan besiegt und das Geheimnis des „großen Schraubers“ gelüftet werden, oder ist sogar Frieden möglich? Wie immer die Geschichte endet, sie wird die weiteren Schritte des Volkes in der Zone maßgeblich prägen.

Spielbeginn

- Im Regelwerk von Mutant: Jahr Null beginnt das Spiel mit der Erstellung der Arche und seiner wichtigsten NSCs. Diesen Punkt überspringen wir und greifen auf die Beschreibung der Arche im Schnellstarter-Heft zurück. Mache dich vor Spielbeginn mit der Arche und den NSCs vertraut. Gleich zu Beginn gibt es eine ganze Fülle von Figuren, mit denen die Gruppe in Kontakt geraten kann. Ich habe deshalb die Grafiken der einzelnen NSCs auf dickem Papier (300g/qm) ausgedruckt und damit kleine Pappaufsteller gebastelt. Somit verlieren die Spieler nicht so leicht den Überblick.
- Die große Zonenkarte benötigst du zu Beginn noch nicht, allerdings kannst du die Arche (Spielerkarte 1 im Schnellstarter-Heft) als Handout ausgeben und das Szenario-Handout-1 bereit halten.
- Erstellt für jeden Spieler einen neuen Mutanten. Im Schnellstarter-Heft findest du vier verschiedene Rollen. Es ist ratsam, die Gruppe mit allen vier Rollen zu besetzen. Im Grundregelwerk stehen dir vier weitere Rollen zur Verfügung, wobei du die Rolle des „Bosses“ zu Beginn nicht verwenden solltest. Es kann im Laufe der Handlung nützlich sein, einen Charakter in der Gruppe zu haben, der lesen kann. Zu Beginn verfügen nur Chronisten über dieses Wissen. Wenn du nur mit dem Schnellstarter-Heft spielst, kannst du bestimmen, dass auch Hehler lesen können.

Die Situation

Du kannst den Spielern den folgenden Abschnitt vorlesen um das Spiel zu starten:

Die Außenwelt ist ein Ozean aus Chaos und Zerstörung, voll von mutierten Monstern und anderen unbekannten Schrecken. Ihr seid in der Arche aufgewachsen aber wisst nicht einmal, wie ihr dorthin gelangt seid. Der einzige, der die Wahrheit kennt, ist der Älteste, aber er will sie nicht verraten.

Jetzt liegt der Älteste im Sterben. Ohne die Führung des Ältesten ist die etablierte Ordnung zusammengestürzt. Die Lebensmittellager der Arche sind leer und das kleine Feld an der Palisade kann nicht den Hunger aller stillen. Die Starken nehmen sich, was sie brauchen mit Gewalt und zwingen die anderen in ihre Dienste. Drei besonders fähige und charismatische Mutanten namens Maximon, Marlotte und Oskartian haben sich als die rivalisierenden Bosse der Arche durchgesetzt.

In der Arche hat in erster Linie der Boss Maximon das Sagen. Zusammen mit dem Hehler Sixter organisiert er die Verteilung von Fraß und Wasser. Bislang haben nur einige Pirscher die Arche verlassen, und somit ist sie der einzige Ort, den die meisten Mutanten jemals gekannt haben. In letzter Zeit hat Maximon mehrere Trupps in die Zone geschickt, um mehr Fraß und Wasser zu finden. Doch bislang ist niemand mit großen Vorräten zurück gekehrt. Nur Maximons Vollstrecker scheinen einen schier unerschöpflichen Vorrat an Fusel zu verfügen: Häufig seht ihr sie trinkend und pöbelnd durch die Arche stolzieren.

Es muss etwas passieren, und das bald! Sonst werdet ihr hier alle zu Grunde gehen...

In der Arche

Das Spiel beginnt jetzt. Nutze die folgenden Stichpunkte um die ersten Spielszenen zu erschaffen:

Gespräche und Gerüchte

- Die Gruppe sitzt bei einer kargen Fraß-Mahlzeit zusammen. Eventuell wird es die letzte für einige Tage gewesen sein. Der Boss Marlotte und einige ihrer Leute sind ebenfalls in der Nähe.
- Der Fraß geht zuneige. In der Arche wird diskutiert, was getan werden muss. Marlotte will in die Zone, doch Maximon will noch abwarten: Die letzten Pirscher sind von ihrem Außenposten noch nicht zurück gekehrt...
- Wenn du mit dem Grundregelwerk spielst, kannst du nun die Spieler diskutieren lassen, welches Archen-Projekt als erstes angegangen werden sollte. Marlotte beteiligt sich als Boss an der Diskussion und würde die Spieler auch dabei unterstützen, ihre Pläne vor dem großen Anführer Maximon vorzubringen. Außerdem kannst du die Spieler noch 12 Entwicklungspunkte auf die Bereiche Nahrung, Kultur, Technologie und Kriegsführung verteilen lassen. Sie symbolisieren den Entwicklungsstand der Arche zu Spielbeginn. Auch wenn es die Regeln nicht vorsehen, so empfehle ich dir einen Start-Wert von maximal 5 pro Kategorie festzulegen.
Du solltest die Spieler noch nicht auf die Projekt-Entwicklung würfeln lassen, denn noch an diesem Abend wird etwas passieren...
- Maximon reagiert auf Vorschläge die Zone zu erkunden zögerlich aber zustimmend. Er verspricht darüber nachzudenken und morgen eine Entscheidung zu treffen. Seine rechte Hand Sixter ist nicht anwesend, er befindet sich derzeit in der Zone.
- Man erzählt sich die neuesten Gerüchte: Der Hehler Sixter soll in der Zone eine Pilz-Züchtung und einen Außenposten für Maximon betreiben. Den genauen Standort kennt nur der eingeweihte Kreis um Maximon. Darunter auch Mubba, Maximons härteste Vollstreckerin. Die Pilz-Höhlen sollen sich in einem Keller-Gewölbe befinden. Dort soll Sixter Fusel für die Vollstrecker von Maximon herstellen.
- Wenn sich die Gruppe schlau anstellt (eventuell ist ein Wurf auf *Manipulieren* notwendig), so kann sie bereits jetzt erfahren, dass der Hehler Sixter im Besitz einer Karte des Umlandes ist (siehe weiter unten). Die Karte wurde von Yassan angefertigt, dem ersten Pirscher der die Arche verlassen und die Zone erkundet hat. Er ist bereits seit geraumer Zeit verschwunden und einige zweifeln daran, dass er jemals wieder kommt. Das Schicksal von Yassan wird in diesem Szenario nicht weiter behandelt.

Angriff in der Nacht

- Bereits weit nach Sonnenuntergang kehrt Sixter zusammen mit seinem persönlichen Vollstrecker Sokka zur Arche zurück. Unbemerkt verteilt Sokka im Schutze der Nacht einen Wasserschlauch mit dem frischen Blut eines erlegten Zonenhundes, das er an den Außenwänden der Wellblech-Palisaden verteilt. Das Blut soll wilde Tiere anlocken und für Unruhe in der Arche sorgen.
- In der Nacht: Mehrere Giftdorn-Schlangen (etwa 4 Meter lange Schlangen, deren Hornhaut mit Dornen gespickt ist) winden sich unbemerkt über die Palisaden. Mit ihren Giftstacheln, die sie verschießen können, hat eine Schlange die Wache betäubt und danach aufgefressen. Jetzt sind weitere Schlangen auf der Suche nach Opfern, als die Charaktere etwas bemerken (vielleicht kommen sie gerade von einer Besprechung mit Maximon, oder jemand aus der Gruppe muss mal austreten...):
2-3 Giftdorn-Schlangen:
Stärke: 3 / Nahkampf: 3 (Biss: Schaden 1)
Geschicklichkeit: 3 / Fernkampf: 2 (Giftstachel: Schaden 1 + Gift -> 1 Punkt Erschöpfung/Runde bis Gebrochen, *Heilen*-Wurf hält den Prozess auf)
Bewegen: 2, Schleichen: 3
Panzerung: 3
- Untersuchung vor Ort: Die Palisaden wurden außen mit frischem Blut bestrichen...
Wurf auf *Zonenkunde*: Ein Pirscher weiß, dass manche Tiere, eventuell sogar solche mutierte Schlangen, auch aus großen Entfernungen von Blut angelockt werden. Das verwendete Blut könnte von einem Tier oder einem Mutanten stammen.

Untersuchungen

- ❑ Am nächsten Tag: Maximon lässt aufgrund der Vorkommnisse in der letzten Nacht (und auf Sixters Rat hin) niemanden mehr aus dem Lager, da die Zone zu gefährlich sei. Das Volk hungert.
- ❑ Marlotte schlägt den SCs vor, sie mit einem Ablenkungsmanöver hinaus zu lassen, aber von ihrer Truppe will sie niemanden hinausschicken um keinen Ärger mit Maximon zu riskieren. Marlotte will wissen, was in den Außenposten der Arche vor sich geht, und ob es wirklich so gefährlich da draußen ist. Marlotte und ihre Truppe können eine kleine Schlägerei anzetteln, um der Gruppe eine Gelegenheit zu geben, die Arche unbemerkt zu verlassen. Doch vorher muss die Gruppe den Standort von Maximons Außenposten in Erfahrung bringen.
- ❑ Es heißt, dass der Hehler Sixter über eine Karte der umliegenden Zone verfügen soll. Der Pirscher Yassan hat sie ihm verkauft. Sixter soll die Karte über seinem Bett in seiner Kajüte hängen haben.
- ❑ Sixter weist die Gruppe eindeutig darauf hin, dass Maximon jedem verboten hat, die Arche zu verlassen. Er will die Karte auf keinen Fall hergeben. Wenn Sixter weggelockt wird, kann man in seine Kajüte schleichen und die Karte stehlen. Sie hängt jedoch nicht über seinem Bett, sondern befindet sich in einer abgeschlossenen Schublade seines Nachttisches. Die Schublade kann mittels *Kraftakt*+1 aufgebrochen oder mittels *Prügeln* + passender Waffe zerstört werden.
- ❑ Sixters Karte ist ein Ausschnitt der großen Zonen-Karte. Du kannst den Spielern nun Handout-1 übergeben. Auf der Karte sind sowohl die Arche (in der Mitte) als auch ein Außenposten (rechts mit einem Pflanzen-Symbol) markiert. Somit haben die Spieler nun einen Hinweis auf einen der beiden Außenposten erhalten. Der zweite Außenposten ist nicht auf der Karte markiert, da er gerade erst aufgebaut wurde. Wenn du den Spielern mehr Freiheiten geben möchtest, kannst du den zweiten Außenposten ebenfalls im Handout einzeichnen, auch wenn es von der Geschichte her passender ist, wenn die Gruppe zuerst den östlichen Außenposten aufsucht.
- ❑ Die Gruppe kann sich über die Palisade hinaus *schleichen*, wird aber eventuell von Maximons Wachen dabei ertappt:
Verstand: 2 / Auskundschaften: 2
Stärke: 5 / Nahkampf: 2, Waffe: Baseballschläger mit Nägeln oder Machete (+2/2 Schaden), Leichte Schrottrüstung (Panzerung 1)
- ❑ Sollte die Gruppe beim Diebstahl oder bei der Flucht von Maximons Vollstreckern gefangen genommen werden, so werden die Beteiligten in die Gefängniszellen auf Ebene 5 gesperrt. Marlotte könnte daraufhin eine Befreiungsaktion organisieren. Doch ihre Hilfe wird nicht kostenlos sein: Sollte die Gruppe in der Zone wertvolle Dinge finden, so verlangt sie einen Anteil....

Durch die Zone

Die Gruppe sollte nun den Standort des östlichen Außenpostens kennen und steht vor ihrem ersten Ausflug in die Zone. Im Schnellstarter-Heft und im Grundregelwerk werden Zonen-Reisen im Detail beschrieben. Ich empfehle, dass du die Gruppe zu Beginn nicht auf Tiermutanten, Roboter oder andere intelligente Wesen stoßen lässt. Lass die Gruppe die Zone langsam erkunden. Sie werden früh genug merken, dass sie nicht die einzige Fraktion sind, die in der Zone überlebt hat.

Du findest in Anhang A eine Reihe von möglichen Zonen-Begegnungen, die du im Rahmen dieses Szenarios einsetzen kannst.

Wenn du die Gruppe Artefakte finden lassen möchtest, so rate ich dazu, der Gruppe vorerst keine mächtigen Waffen zu geben.

Beginne mit kleinen Artefakten wie den folgenden (eine genaue Beschreibung findest du im Grundregelwerk), weitere findest du auch im Schnellstarter-Heft:

- ❑ Sonnenbrille (+2 *Manipulieren* und *Einschüchtern*)
- ❑ Hockeyhelm (Panzerungswert 3)
- ❑ Comicheft (Kultur +W6 bei der Entwicklung der Arche)
- ❑ Fahrrad (schnelle Bewegung in der Zone und im Kampf)

Die Pilz-Höhlen [Sektor O-9]

- ❑ Aus dem Dunst der Zone schälen sich die Überreste eines alten Industrie-Komplexes. Die meisten Gebäude liegen in Schutt und Asche. Nur ein großer Beton-Bau ist noch teilweise intakt. Auf der Frontseite des Gebäudes sind die Reste eines Logos von einer stilisierten Pflanze zu erkennen, welche der Zeichnung auf Sixters Karte entfernt ähnelt, weiterhin erkennt man einige Buchstaben in der Schrift der Ahnen. Die Farbe ist zum Teil bereits abgeblättert. Ein lesekundiger Charakter kann die Buchstaben „M_NS_NTO“ erkennen.
- ❑ Ein Teil des großen Gebäudekomplexes ist offenbar erst vor Kurzem eingestürzt.
- ❑ Eine genauere Untersuchung zeigt, dass das Lager wohl mittels einer Explosion zum Einsturz gebracht wurde... (*Begreifen*: Lager wurde mit Gewalt zum Einsturz gebracht - Stunt: Mit Sprengstoff)
- ❑ Der Eingang kann freigelegt werden: Mit Gewalt (*Kraftakt*) oder mit selbst gebautem Sprengstoff aus Pflanzendünger, der hier im Schutt zu finden ist (*Zusammenschustern*-2)
- ❑ Die Keller-Räume sind in Handout-2 skizziert.
- ❑ [P1]: Es können Löcher (kleine beindicke Tunnel) in den Wänden entdeckt werden [P1]
- ❑ [P2]: Der Keller ist weitgehend intakt: In den Kellerräumen liegen die Überreste von Mutanten: Irgendetwas hat die hier arbeitenden Mutanten getötet. Fundsachen: 1W6 Fraß, 2W6 Wasser, 1W6 Kugeln, Schrottbox, Schlagring, Bogen+5 Pfeile, Fahrradkette, W6 Fackeln, 4W6 Dosen Fusel
- ❑ [P3]: In den Gewölben wird die Gruppe von 3 jungen Todeswürmern angegriffen (S195):
Stärke: 5 / Nahkampf 2, Schaden: 2 (Schlund, Opfer muss sich mit Aktion *Kraftakt* befreien, sonst nächste Attacke+2)
Geschicklichkeit: 3 / Schleichen: 5, Bewegen: 5

Das sind aber merkwürdige Todeswürmer!

Die Todeswürmer im Regelwerk unterscheiden sich von den in diesem Szenario beschriebenen Würmern: Todeswürmer graben sich üblicherweise an einem Ort ein und warten ruhig auf ihre Opfer. Normalerweise sind sie Einzelgänger. Hier greifen sie auch überirdisch und in Gruppen an. Dies kann unterschiedliche Gründe haben: Vibrationen wie Explosionen oder die „Apparatur“ des „großen Schraubers“ locken Todeswürmer auch aus großer Entfernung an. Insbesondere junge Würmer sind noch sehr mobil und neugieriger als größere ältere Würmer, die sich nur noch selten von ihrem angestammten Platz fort bewegen. Vielleicht gibt es sogar ein Todeswurm-Nest, aus dem die jungen Würmer angelockt wurden? Was wohl Mami tun wird, wenn ihre Kleinen nicht zurück kommen...?

Die Überlebende

- ❑ [P4] Eine letzte Überlebende Jalla hat sich in einem alten verrosteten Eisenspind versteckt und ruft um Hilfe, während ein Todeswurm versucht an sie heran zu kommen.
- ❑ Während die Gruppe versucht zu ihr zu kommen, wird sie von einem weiteren Todeswurm angegriffen. Kommt die Gruppe zu spät, stirbt die Überlebende.
- ❑ Die Sklavin Jalla kann davon berichten, dass als letztes der Hehler Sixter mit seinem Vollstrecker Sokka im Keller war um nach dem Rechten zu schauen. Das war gestern am späten Abend. Nicht einmal eine Stunde, nachdem sie den Keller verlassen hatten, brach das Chaos aus: Der Eingang stürzte krachend ein und nur kurz darauf brachen die Würmer durch Risse in den Wänden, welche durch die Wucht der Explosion entstanden waren. An eine Flucht war nicht zu denken.

Der große Züchtungsraum

- ❑ [P5] Eine gigantische Halle, in der Hunderte von großen leckgeschlagenen Fässern stehen auf denen ein Totenkopfsymbol abgebildet ist. Überall zwischen den Fässern und auf/an den Fässern wachsen phosphoreszierende schleimige Pilze, die geerntet, ausgepresst und in Fusel-Flaschen abgefüllt werden können.
- ❑ Im großen Züchtungsraum kann bei genauem Durchsuchen ein kleines Gerät gefunden werden, das im Boden steckt: Es ist länglich, von gummiartiger Substanz und vibriert leicht, wenn man es aus dem Boden holt, bevor es verstummt. An der Seite wurde ein Metallstab befestigt, mit dem man das Gerät gut in den Boden stecken kann (ein Vibrator, der die Todeswürmer angelockt hat – die Batterie ist inzwischen leer).
- ❑ *Begreifen oder Zonenkunde*: Für jeden Erfolg können 10 Rationen Fusel aus den erntereifen Pilzen gewonnen werden.

Zurück in der Arche

Die Gruppe wird nach den Ereignissen in den Pilzhöhlen früher oder später zur Arche zurück kehren. Du kannst der Gruppe natürlich auch über die Überlebende Jalla Informationen zum zweiten Außenposten zuspielen: Während Sixter die Pilzhöhlen inspizierte, kann er beiläufig erwähnt haben, dass er gerade den Außenposten in den Faulsümpfen inspiziert hat. Eventuell möchte die Gruppe nun auch direkt dorthin reisen. Was nun geschieht, hängt vom Vorgehen der Gruppe ab. Bereits an diesem Punkt kann Sixter überführt und ausgeschaltet werden. Dies ist aber explizit kein Muss. Du kannst aber ein starkes Vorgehen gegen Sixter durchaus schon hier mit Erfolg belohnen, wenn sich die Gruppe gut anstellt. Infolge werden nun verschiedene denkbare Optionen vorgestellt, wie die Gruppe bei einer Rückkehr in der Arche agieren könnte. Irgendwann wird die Gruppe dann zum zweiten Außenposten aufbrechen wollen, egal ob Sixter dann bereits ausgeschaltet wurde oder nicht:

Inkognito in der Arche

- ❑ Die Gruppe schleicht sich in die Arche zurück und will unbemerkt von Maximon oder Sixter agieren.
- ❑ Wenn sie Kontakt mit Marlotte aufnehmen, so kann sie als Sprachrohr zu Maximon fungieren
- ❑ Wenn die Gruppe Jalla zurück zur Arche bringt, so kann sie ohne die Gruppe zurückkehren, von den Vorfällen bei den Pilzhöhlen berichten und behaupten, dass es ihr aus eigener Kraft gelungen wäre zu fliehen. Ob Maximon und Sixter das aber glauben, wird mit einem Vergleichswurf auf Manipulation (Jalla: Empathie 3, Manipulation: 0) und Emotionsgespür (siehe Werte von Maximon, Sixter) entschieden... Früher oder später wird Jalla vermutlich die ganze Wahrheit berichten.
- ❑ Eine andere Möglichkeit wäre es, Jalla bei den Chronisten zu verstecken, bis die ganze Angelegenheit geklärt ist. Die Chronistin Astrina kann eine mächtige Verbündete sein, die man durchaus ins Vertrauen ziehen kann- solange man ehrlich ist. Sie kann der Gruppe auch den Standort des nördlichen Außenpostens verraten, da sie Maximon bei den Expansionsplänen berät. Auch Astrina will in die Zone vordringen um die Wunder der Vorzeit zu entdecken.
- ❑ Wenn die Gruppe Maximon, Sixter oder Sokka beobachten, so können sie die gleichen Beobachtungen machen wie Oskartian – jedoch eventuell noch rechtzeitig eingreifen, bevor Mubba Sokka tötet und seine Leiche aus der Arche schafft (siehe „Eine Leiche“ weiter unten). Mubba verhält sich während der Aktion wie in Trance, und wacht er auf, wenn die Gruppe sie in einen Kampf verwickelt. Sie kann sich allerdings nicht an ihre Taten erinnern. Das erste, was sie wahrnimmt, sind Angreifer, gegen die sie sich verteidigen muss...

Sixter wird angesprochen

- Ein redegewandter Charakter kann auf die riskante Idee kommen, sich Sixter als Komplize anzudienen: Man macht Sixter klar, dass man seine Machenschaften bei den Pilzhöhlen durchschaut hat und dass man es gerne sehen würde, wenn Sixter um obersten Boss der Arche aufsteigt. Wenn die Szene gut ausgespielt wird, so entscheidet ein normaler vergleichender Wurf auf *Manipulieren* (Spieler) gegen *Emotionsgefühl* (Sixter), ob der Hehler den Köder schluckt.
- Wenn die Manipulation fehl schlägt, so geht Sixter zum Schein darauf ein und befiehlt seinem Vollstrecker Sokka, sich um das „Problem“ zu kümmern: Sokka wird den Charakter noch auf dem Weg vom Oberdeck in eine leere Kajüte stoßen und versuchen, den Charakter umzubringen. Sollte der Mordversuch fehlschlagen, wird Sixter alles abstreiten und sich von Sokka distanzieren. Nach diesem Zwischenfall setzt Sixter erst recht alles daran, Sokka von Mubba zum Schweigen zu bringen, bevor er intensiv befragt werden kann (siehe weiter unten).
- Wenn die Manipulation gelingt, so vertraut Sixter dem Charakter und stellt ihm eine Aufgabe bei der er sich beweisen kann: Sein Vollstrecker Sokka soll zum Schweigen gebracht werden - für immer, da Sixter hinsichtlich seiner Loyalität Zweifel hat. Seine Überreste sollen vor die Arche geschafft werden. Sixter verspricht sich vom späteren Auffinden der Leiche zusätzliche Panik in der Arche, die ihm helfen wird, gegen Maximon vorzugehen.
 - Die Gruppe kann nun Sokka verstecken und befragen. Wenn er erfährt, dass Sixter seinen Tod will, so packt er aus und berichtet, was wirklich in den beiden Außenposten vorgefallen ist (siehe „Die Handlung in Kürze“)
 - Die Gruppe kann versuchen Maximon direkt über die Vorwürfe unterrichten, doch Sixter und Mubba werden ebenfalls anwesend sein. Doch die Situation nimmt in diesem Fall eine dramatische Wendung; Mittels „Puppenspieler“-Mutation lässt Sixter Maximon über Deck in den Tod springen und setzt danach Mubba mit „Puppenspieler“ gegen die Gruppe ein, während er um Hilfe ruft und behauptet, die Gruppe hätte Maximon in den Tod gestoßen.

Die Mutation „Puppenspieler“ ist zu stark!

Sixter verwendet in diesem Szenario eine Version der Puppenspieler-Mutation, welche über die Wirkung der im Regelwerk beschriebenen Mutation hinaus geht. Du kannst einem Spieler, der über die gleiche Mutation verfügt, ebenfalls erlauben ein Opfer über längere Zeit mit anschließendem Gedächtnisverlust zu kontrollieren – und für die Aktivierung dieser Variante bspw. 5 Mutationspunkte verlangen. Oder du bestimmst, dass Sixter einfach eine außergewöhnlich starke Variante der Mutation beherrscht, die Spielern nicht zur Verfügung steht.

Maximon wird informiert

- Die Gruppe informiert entweder direkt oder über Marlotte den Boss Maximon über die Lage bei den Pilzhöhlen.
- Maximon ist zwar nicht begeistert dass man seine Anordnung, die Arche nicht zu verlassen, missachtet hat, jedoch beauftragt er die Gruppe am nächsten Tag zum nördlichen Außenposten aufzubrechen. Er markiert den Standort in Sektor M-8 auf dem Kartenausschnitt von Sixter. Der Hehler Sixter ist überhaupt nicht damit einverstanden, dass ihm erstens seine Karte entwendet wurde und zweitens ein Trupp zum nördlichen Außenposten geschickt werden soll. Doch Maximons Sorgen um den Außenposten sind zu groß und er will nicht noch mehr seiner eigenen Leute gefährden. Somit kommt ihm die Gruppe als Kundschafter gerade recht.

Eine Leiche

- In der Nacht geschieht ein Mord: Draußen vor der Arche wird die völlig zerfetzte Leiche von Sokka gefunden, dem Vollstrecker von Sixter.
 - Wenn der Angriff der Todeswürmer bei den Pilzhöhlen bekannt ist, so vermutet man einen weiteren Angriff der Würmer. Ansonsten geht man von wilden Tieren aus.
 - Eine Untersuchung mit *Zonenkunde* zeigt, dass Sokka tatsächlich von Tieren, vermutlich Hunden, angefressen wurde. *Heilkunde-2* fördert jedoch einen Stich in der Herzgegend zutage, der vermutlich für seinen Tod verantwortlich war. *Begreifen*: Da sonst keine auffälligen Kampfspuren von Waffen zu erkennen sind und Sokka ein ausgezeichnete Kämpfer war, steht zu vermuten, dass er seinen Mörder dicht an sich herangelassen hat.
- Was wirklich passiert ist: Der Hehler Sixter sieht sich genötigt zu handeln, um die Arche weiterhin abzuriegeln, die Panik zu steigern und gleichzeitig den Vollstrecker Sokka als Mitwisser loszuwerden – die einzige Person, die außer ihm noch weiß, was sich an den Außenposten abgespielt hat. Sixter ist sich nicht sicher, ob er Sokka vertrauen kann, daher geht er auf Nummer sicher und befiehlt Mubba mit einem besonders starken Einsatz seiner „Puppenspieler“-Mutation, Sokka zu töten und seine Leiche außerhalb der Arche zu bringen.
- Aufgrund der neuen Ereignisse verbietet Maximon erneut jegliche Expeditionen für die nächsten Tage.
- Vor den Palisaden kann ein blutverschmierter Sack nahe der Opferfundstelle gefunden werden.
- Mubba kann sich an nichts erinnern und wurde von Sixter kontrolliert.
- Maximon verbittet sich Unterstellungen, dass Sixter etwas mit dem Tod von Sokka zu hat. Jeglicher Angriff auf Sixter ist für ihn ein Angriff auf ihn selbst.
- Mubba kommt später auf die Gruppe zu und berichtet, dass sie keine Erinnerung an die letzte Nacht hat, was ihr sehr unheimlich ist. Sie hilft der Gruppe aus der Arche zu kommen um den Außenposten vor einer Gefahr zu warnen.

Die Schildwachen der Apokalypse

- Der Kultanführer Oskartian kommt von seinem Beiboot vor die Palisaden die Arche und predigt vom Untergang:
- „Das Ende naht und wir sind die Wächter der Apokalypse! Habt keine Angst vor dem Ende! Es ist nicht fern! Lasst uns zusammen stehen und gemeinsam freudig den letzten Tag erwarten! Viel Gewalt, Leid und Missgunst ist unter euch! Lasst davon ab! Kehrt zurück auf den rechten Pfad und hört damit auf, euch gegenseitig zu bekämpfen und zu töten! Denn dieser Weg führt nur zu mehr Leid und Tod! All das sage ich denen, die für den Tod von Sokka verantwortlich sind! Und jenen, welche die Unseren von diesem Ort fort geführt haben! Nur damit sie dort draußen, abseits von unserer Gemeinschaft, einen grausamen Tod erleiden! Kommt zu mir! Und das Leiden hat ein Ende!“
- Oskartian konnte vom Boot aus beobachten, wie jemand mit der Vollstreckerin Mubba sprach, die danach einen großen Sack (groß genug für eine Person) vom obersten Deck über die Palisade warf und kurz darauf hinterher kletterte. Sie kam dann ohne Sack zurück...
- Wer die Person war, die mit Mubba sprach war in der Dunkelheit nicht zu erkennen, nur dass es auf dem Oberdeck geschah, wo die Führungselite der Arche einquartiert ist (also Maximon, Sixter und weitere wichtige Mitglieder der Bande). Mubba hingegen ist aufgrund ihrer Statur und ihren zusätzlichem Armpaar auch nachts leicht zu identifizieren.

Am nördlichen Außenposten [Sektor M-8 / Richmond]

- Der Eingang des Außenpostens ist anhand eines alten, verrosteten Schildes erkennbar, auf dem ein roter Kreis mit einem waagrecht verlaufenden blauen Balken durchkreuzt wird.
- Zwischen den Trümmern eingestürzter Häuser lässt sich ein Durchgang in die Tiefe finden: Viele Spuren deuten darauf hin, dass vor nicht allzu langer Zeit eine größere Gruppe diesen Durchgang rege genutzt hat.
- Es geht über Treppen in die Tiefe - Hier ist es Dunkel.
- Eine Skizze des Außenpostens findest du in Handout-3.
- [A1]: Der Gang wird von einem verrosteten Drehkreuz versperrt: Man kann an der Seite drüber hüpfen oder versuchen das rostige Drehkreuz zu benutzen (am Drehkreuz ist eine Sprengsatz-Falle befestigt: Auskundschaften, sonst Explosion mit Angriff 6 in Reichweite Nah, Schaden 1, Schaden 2 in Armeslänge)
- Hinter dem verrosteten Drehkreuz liegt ein toter Mutant: Irgendetwas hat sich kreuz und quer durch seinen Körper gefressen... (er hat keine Ausrüstung bei sich).
- Der Gang teilt sich in zwei Richtungen: Eine blutige Spur führt von der bereits angeknabberten Leiche in den linken Gang.

Linker Gang (Unterschlupf)

- [A2] Ein rostiges Gitter versperrt den Durchgang, kann aber mittels *Kraftakt* aufgebrochen werden. Dahinter führt eine weitere merkwürdige eiserne Treppe tief in den Boden: Schließlich führt ein weiterer Gang auf ein Gleis.
- [A3] Hier steht eine alte verrostete U-Bahn. Im Inneren der Bahn wurden Schlafstätten errichtet. Hier bietet sich ein grausamer Anblick: Ein halbes Dutzend völlig zeretzter Leichen liegt hier über die Waggons verteilt, es stinkt nach Verwesung und Tod. Blutige Schleifspuren führen aus dem Waggon in diverse große Erdlöcher, womit Boden und Wände gespickt sind. Allesamt wurden sie von Wesen attackiert, die sich durch die Körper der Mutanten gefressen haben.
- Es lässt sich Ausrüstung finden: 2W6 Kugeln, 1 Schrott-Knarre, Steinschleuder, 2W6 Fraß, 2W6 Wasser, Machete, Baseballschläger, Öllaterne, 1W6 Fuse
- Wenn sich die Gruppe nicht ruhig verhält, so graben sich Todeswürmer aus ihren Löchern. Die Gruppe kann versuchen, sich leise aus den Tunneln nach oben zu *Schleichen*, ansonsten greifen 3 Todeswürmer die Gruppe an, die sich immer noch in der Nähe befinden:
Stärke: 8, Nahkampf: 3, Schaden: 2
Geschicklichkeit: 3, Schleichen: 5 (S.196)
 - Todeswürmer schleichen sich unterirdisch an (5+3 gegen Auskundschaften), wenn erfolgreich kann der Angriff nicht verteidigt werden
 - 1. Runde: Ein Wurm
 - 2. Runde: zwei weitere Würmer
 - Wenn Angriff erfolgreich, muss man sich mit Aktion *Kraftakt* befreien, der Wurm kann ansonsten mit +3 nochmal angreifen und zieht das Opfer in den Boden

Rechter Gang (Lagerraum)

- [A4] Auch hier befindet sich ein Gleis, es ist allerdings nicht mit einer U-Bahn belegt.
- Auskundschaften*: Hier müssen einmal mehrere Kisten gestanden haben. Die Abdrücke deuten darauf hin, dass sie durch den U-Bahn Schacht weggeschafft wurden.
- Im U-Bahn Tunnel lassen sich vereinzelt Spuren finden, die in die Dunkelheit führen. Es scheint so, als ob eine Gruppe von humanoiden Gestalten die Kisten bis zu den Gleisen geschleppt und dann auf etwas verladen hat, das auf den Gleisen fahren kann. Es sind alsbald keine Fußspuren mehr zu sehen.

Im U-Bahn-System

Im folgenden Kapitel erkundet die Gruppe einen Teil des Londoner U-Bahn Netzes. Wenn du möchtest kannst du dafür den offiziellen U-Bahn-Plan von London verwenden. Benutze einfach die Bilder-Suche von Google und suche nach „London U-Bahn“ um einen passenden Plan herunter zu laden. Für viele beschriebene Orte im Tunnelsystem findest du auf Handout-4 Angaben, wo er sich auf der offiziellen U-Bahn-Karte und der Zonen-Karte befinden könnte. Wenn du es etwas „abstrakter“ magst, oder das U-Bahn Netz in eine andere Stadt verlegen möchtest, kannst du diese Angaben natürlich ignorieren.

- ❑ Die Tunnel auf Handout-4 entsprechen nicht exakt dem U-Bahn Netz von London, dennoch kannst du hier passende Koordinaten für die Zonen-Karte in [eckigen Klammern] wiederfinden.
- ❑ An vielen Stellen kann man in den Tunneln Ziffern und Zahlen finden. Sie haben immer das folgende Format: U-[Buchstabe][Ziffer]. Diese Bereichs-Bezeichnungen können im späteren Spielverlauf für die Gruppe noch relevant werden. Du solltest sie also erwähnen, wenn die Gruppe aufmerksam ist. Auch diese Ziffern findest du in {geschweiften Klammern} auf dem Handout.
- ❑ Bezeichnungen mit T? weisen auf einen der folgenden Tunnel-Abschnitte hin.

Meine Spieler wollen gar nicht in die Tunnel, was nun?

Wie genau die Spieler in den Tunneln agieren ist schwer vorher zu sehen. Es ist gut möglich, dass es bei einem ersten Zusammentreffen mit dem Tunnel-Clan zu Kämpfen kommt. Zeige den Spielern hier, dass sie sich auf dem Territorium des Feindes befinden. Eventuell sind dann ein Rückzug und eine spätere Rückkehr die beste Entscheidung. Es kann durchaus sein, dass die Spieler erst einmal zur Arche zurückkehren und von der Zerstörung des Außenpostens berichten wollen, bevor sie einen weiteren Ausflug in die Tunnel wagen oder sich ganz anderen Zielen widmen. Lasse den Spielern hier alle Freiheiten. Wenn du mit dem Grundregelwerk spielst, kannst du den Tunnel-Clan auch bei der Entdeckung der Wasseraufbereitungs-Anlage in „Für eine Mundvoll Wasser“ auftreten lassen. Der „Tunnel-Clan“ und die „Reinen“ tauschen als Verbündete Informationen aus. Sollte die Gruppe also einen Wasser-Handel mit den „Reinen“ vereinbaren, so könnte dies im späteren Verlauf zu diplomatischen Verwicklungen führen, wenn die „Reinen“ vom „Tunnel-Clan“ erfahren, dass die Mutanten ihre Verbündeten angegriffen haben.

Tunnel 1

- ❑ Aus einem verrosteten Rohr, das parallel zum Tunnel verläuft, tropft grüner Schleim, die Luft ist trocken und stickig.
- ❑ *Auskundschafter:* Hier herrscht starke Fäulnis. 1 Fäulnispunkt pro Minute. Zu gefährlich um weiter zu gehen.

Tunnel 2

Eine verlassene verfallene U-Bahn Station:

- ❑ Die Treppen sind weiter oben eingestürzt, hier führt kein Weg hinaus.
- ❑ An einem Gang kann eine alte Karte des U-Bahn Systems gefunden werden (Artefakt: Kultur+W6, Pfadfinder+1). Händige den Spielern einen Ausdruck des Tunnelsystems von London aus, wenn du damit spielen möchtest.
- ❑ An einer Wand kann eine Sprechanlage mit einem Tastenfeld entdeckt werden. (*Begreifen:* Es wird ein Schlüssel benötigt, um die Sprechanlage zu nutzen, *Stunt:* Über das Tastenfeld kann man bestimmen, mit wem man sprechen möchte: Dies ist ein sogenanntes Telefon!)

Tunnel 3 (unsicherer Boden)

- ❑ Der Boden ist nicht mehr stabil, der Boden gibt auf einmal nach und ein Loch im Boden tut sich auf: Bewegen um nicht in das Loch zu fallen (1 Schadenspunkt) und auf einen Tunnel mit Gleisen eine Etage tiefer zu fallen, der offenbar im Bau war aber nie fertig gestellt wurde.
- ❑ Zwischen Schutt und Geröll können hier seltsame Geräte aus der Vorzeit gefunden werden: Mehrere Pressluftschlämmer und ein Kompressor, die hier bei Tunnelarbeiten benutzt wurden: *Begreifen* (Technologie 25). Die Geräte könnten repariert werden, allerdings wird es nicht einfach das schwere Gerät aus den tiefen Tunneln zu bergen. Reparatur mit *Begreifen* -1 und *Zusammenschustern* -1 mit 2 Erfolgen.
- ❑ Der Gangabschnitt ist in südlicher Richtung nach kurzer Zeit zugeschüttet, im Norden kann eine Treppe gefunden werden, die mittels Kraftakt freigeräumt werden kann und zu Station U-W9 führt.
- ❑ Wurf auf *Bewegen* um wieder hinauf zu kommen, ansonsten dem Gang folgen und wieder zur Station mit den Toten zurück gehen. Auf dem Rückweg könnte noch ein Todeswurm angreifen. Der obere Tunnel ist zu instabil um weiter zu gehen.

Tunnel 4 (Kreuzung)

- ❑ Mehrere Tunnel kreuzen sich an einer weiteren komplett eingestürzten Station. Überall liegen einzelne Knochen und Knochensplitter auf dem Boden verteilt. Manche mögen menschlich sein, manche von Tieren stammen.
- ❑ Ein kleines Schild am nördlichen Tunnel verweist mit der Aufschrift („Tech“) in den Tunnel

Tunnel 5 (verschlossenes Tor mit Spinnenweben)

- ❑ Führt zu einem mit dicken Spinnenweben verklebten Eisengitter, das den Zugang zu einem kleinen Durchgang versperrt. Eine alte rostige Kette und ein Vorhängerschloss sichern diesen Durchgang. Mit *Kraftakt*-2 kann man das Gitter jedoch öffnen.
- ❑ Führt zu Gangabschnitt [6]
- ❑ Dicke Spinnenweben versperren den Gang dahinter. Man könnte sich aber einen Weg hindurch bahnen, aber es ist mühsam... (Wurf auf *Erdulden*, sonst 1 Erschöpfung)

Tunnel 6 (Technik-Räume)

- ❑ Hier haben sich große Zonenspinnen eingenistet, die sich über kleine Tunnel hier hinunter gegraben haben.
- ❑ Wenn die Spinnennetze verbrannt werden, so entstehen ätzende Gase (1 Schaden wenn kein Wurf auf *Erdulden* gelingt, eine Gasmaske kann schützen)
- ❑ Die Spinnen haben sich im alten Technik-Raum eingenistet. Mehr dazu (Durchsuchen: Schrott-Tabelle).
- ❑ Zonenspinnen greifen die Gruppe an (Anzahl: etwa halbe Gruppenstärke):
Stärke 5 / Nahkampf 2
Geschicklichkeit 5 / Bewegen 2, Schleichen 2
Panzerung 3
Waffe: Biss: 1 + Gift (Pro Runde 1 Erschöpfung bis geheilt)
- ❑ Spinnen versuchen aus dem Hinterhalt anzugreifen:
Schleichen (7) gegen Auskundschaften
- ❑ Die Spinnen-Mutter nutzt den Technik-Raum als Nest. Ihre Ausmaße sind gewaltig. Inzwischen ist sie so groß, dass sie den Raum nur noch durch den Gang und nicht durch die Spinnen-Tunnel verlassen kann. Die Spinne kann pro Runde entweder einen Nahkampf oder einen Fernkampf-Angriff durchführen, wobei sie ihren Nahkampf-Angriff auf bis zu drei Ziele aufteilen kann:
Stärke 15 / Nahkampf 4 (Schwarmartig: Würfe werden auf bis zu 3 Angriffe aufgeteilt)
Geschicklichkeit 3 / Fernkampf 3 (Reichweite Nah)
Panzerung: 5
Waffen:
 - dolchartiges Spinnenbein (Waffenschaden 1)
 - Fernkampf: Gegner einspinnen (Erschöpfung 2)
- ❑ Wenn die Gruppe klein oder nicht kampferprobt ist, kannst du im Technik-Raum auch nur die Spinnen-Mutter platzieren und ihre Werte reduzieren. Die obigen Werte gehen davon aus, dass mindestens 3 Gruppenmitglieder mit der großen Spinne im Nahkampf kämpfen.
- ❑ Im Technik-Raum stehen ein großes Notstrom-Aggregat, und ein Sicherungskasten. von dem Dutzende dicker Kabelstränge in alle Richtungen abzweigen. Das Notstrom-Aggregat hat auch einen (leider durchgerosteten) Tank, in dem noch eine kleine Menge an Diesel-Reserven vorhanden sind.
 - Mit einigen hier herumstehenden Plastik-Kanistern (Artefakt S.208 Grundregelwerk) lässt sich der Diesel abzapfen und abtransportieren.
 - Der Generator könnte repariert werden (*Begreifen* -> *Zusammenschustern*-2 erleichtert um *Begreifen* Stunts)
 - Wird der Sicherungskasten untersucht (*Begreifen*-1), können vor dem Einschalten des Generators die Sicherungen für Beleuchtung, Schienensteuerung und Kommunikation für jede umliegende Bahnstation einzeln ein/ausgeschaltet werden. Die Bezeichnungen im Kasten entsprechen den Ziffern, die überall in den U-Bahn Tunneln zu finden sind.
 - An einer Wand ist eine Sprechanlage installiert. Der Schlüssel zum Aktivieren der Anlage steckt. *Begreifen*: Wenn sie mit Strom versorgt wird, funktioniert sie noch. Über Codes, die den Bezeichnungen der Bahnstationen entsprechen, kann man einzelne Sprechanlagen anrufen.

Tunnel 7 (Bombenfallen)

- ❑ Eine dünne Schnur ist über den Boden gespannt und mit einem gebastelten Sprengsatz verbunden: Auskundschaften-1 um dies zu bemerken, bevor man hinein tritt.. (Explosion mit Angriff 6 in Reichweite Nah, Schaden 1, Schaden 2 in Armeslänge)
- ❑ Beim weiter gehen ist ein schummriges Licht hinter der nächsten Biegung des Tunnels zu sehen -> Die Behausung der Zonen-Guhle

Tunnel 8 (Phosphorpilze)

- ❑ Tunnel mit Phosphor-Pilzen, die hier sehr schnell nachwachsen. Je weiter man vordringt, desto dichter wachsen die Pilze, bis irgendwann kein Durchkommen mehr ist.
- ❑ Hier halten sich vereinzelt Zonen-Guhle auf, die leicht überwältigt und gefangen genommen werden können.

Tunnel 9 (Fisch-Zucht)

- ❑ Der Boden ist hier weggebrochen, der Tunnel steht unter Wasser und öffnet sich weiter hinten zu einer weiteren Station, die ebenfalls völlig unter Wasser steht. Im Wasser tummelt sich eine Vielzahl von phosphoreszierend leuchtenden Fischen.
- ❑ Wer sich in das Wasser wagt, wird von dem Fischeschwarm angegriffen (winzig kleine Zähne bohren sich durch Kleidung und Panzerung bis in die Haut, wo sich die Fische festsaugen):
Stärke: 2, Panzerung: 0, Nahkampf: 2, Schwarm, Stärke+1 je KR, wenn Schaden verursacht wurde nochmals +1 (Blut im Wasser lockt noch mehr Fische an), Waffen: Biss (Schaden 1)
- ❑ Hier halten sich vereinzelt Zonen-Guhle auf, die leicht überwältigt und gefangen genommen werden können.

Tunnel 10 (Gefluteter Tunnel)

- ❑ Dieses Gangstück steht stark unter Wasser. Von der Decke fließt ein stetiger Schwall trüben Wassers in den Tunnel. Hier muss man schwimmen (Mittels *Bewegen*) um weiter zu kommen und nicht zu viel Wasser zu schlucken: Sonst erhält man einen Punkt *Fäulnis*.
- ❑ Irgendwo scheint was Wasser offenbar in der Tiefe zu versickern, nach einer kurzen Strecke ist der Tunnel wieder begehbar.
- ❑ Bei einer 1 auf W6 wird ein Schwimmer von einer Schlingpflanze im Wasser angegriffen:
Stärke: 3, Nahkampf: 2, Überraschungsangriff (INI+2 + erste Aktion).
Bei Erfolg zieht die Schlingpflanze den Schwimmer unter Wasser. Pro KR muss eine Probe auf *Erdulden* gelingen um keinen Erschöpfungspunkt zu erleiden. Es gelten die Kampfregeln für „Haltegriff“.

Tunnel 11 (Haltestelle der „Reinen“)

Verbindung zu Zonensektor „Für eine Mundvoll Wasser“

An dieser Stelle kannst du eine Verbindung zu einem Zonensektor einbauen, der im Grundregelwerk beschrieben ist. Hinter der Stahltüre verbirgt sich ein Bunker, der auf dem Gelände der im Grundregelwerk beschriebenen Insel der „Reinen“ steht. Die Insel der „Reinen“ kannst du auf der großen Zonen-Karte in Sektor O-10 verorten. Falls du ohne das Grundregelwerk spielst, so kannst du hier eine normale Bahnstation beschreiben oder dir selbst etwas über eine Gemeinschaft aus Zonenguhlen ausdenken, die eine alte Wasseraufbereitungsanlage betreiben.

- ❑ Eine weitere U-Bahn Station, die offenbar schon vor dem großen Krieg stillgelegt wurde, wie ein halb zerfallender und vermoderter Bretterzaun vermuten lässt, welche die Station nur noch notdürftig verdecken. An vielen Stellen tropft Wasser von der Decke.
- ❑ Der ehemalige Ausgang wurde mit einer massiven Stahltür verschlossen, an welcher die Feuchtigkeit zwar ihre rostigen Spuren hinterlassen hat, die aber immer noch ein schier unüberwindbares Hindernis darstellt.
- ❑ An der Tür blinkt ein rotes Display, daneben ist ein Keypad zu finden. Der Sicherheitscode lautet: „4 8 1 5 1 6 2 3 4 2“
- ❑ Die Tür öffnet sich ächzend und quietschend und gibt einen Schleusenraum frei. Auf der anderen Seite ist eine weitere Türe mit einem weiteren Keypad. Der Sicherheitscode lautet: „5 7 6 1 7 3 7 3 6 5 7 2“ (Hex für „Wasser“)
- ❑ Türcodes hacken:
 - „Zusammenschustern“ -3 oder „Begreifen“ -3
 - Bei einem Erfolg wird kein Alarm ausgelöst, aber die Türe kann nicht geöffnet werden
 - Bei zwei Erfolgen blinkt die erste Hälfte des korrekten Türcodes auf
 - Bei drei Erfolgen öffnet sich die Tür
 - Bei einem Misserfolg ertönt ein Warnton: Irgendjemand ist wohl alarmiert worden..

Tunnel 12 (Tunnel zur „Stadt im Loch“)

Verbindung zu Zonensektor „Die Bewohner des Erdlochs“

An dieser Stelle kannst du eine Verbindung zu einem Zonensektor einbauen, der im separat als PDF erhältlichen „Mutant: Jahr Null-Zonensektoren“ beschrieben ist. Das „Erdloch“ kannst du auf der Zonen-Karte in Sektor verorten. Das PDF ist im [Onlineshop des Uhrwerk Verlages](#) erhältlich. Alternativ kannst du dir an dieser Stelle selbst etwas ausdenken, oder der Tunnel endet einfach vor Schutt und Trümmern.

- ❑ Der Gang wurde nicht nur mit Metallwänden alter U-Bahnen zugestellt, darüber hinaus wurden alle Ränder und Öffnungen mit einem klebrigen schleimigen Pilz verschlossen, so dass das Gangstück auf der anderen Seite der Barriere hermetisch abgeriegelt ist.
- ❑ Die Barriere lässt sich mittels Kraftakt entfernen
- ❑ Der Gang endet nach einigen 100 Metern abrupt als Loch in einer steilen Felswand eines gewaltigen Kraters. Mehr als 70m unterhalb des Tunnels wuchert eine Vielzahl an Pflanzen, Büschen und Bäumen auf den Überresten einer Stadt aus der Zeit der Ahnen. Gewaltige Berge aus Beton und zersplittertem Glas ragen von dort bis zu 100m in die Höhe, wo sie den Rand des Kraters erreichen. Die hohen Häuser sind dort oben mit einer Vielzahl aus Seilen und Brückenkonstruktionen miteinander verbunden.
- ❑ Mit Seilen könnte man sich hinablassen...

Die Station der Zonen-Guhle

[Sektor K-12 /South-Kensington]

Eine Skizze der Bahnstation liegt als Handout-5 vor:

Die Tunnel-Zugänge

- Alle Ausgänge sind mit Barrikaden zugesperrt (Sofas, Schränke, Felsbrocken, Bänke), die sich aber auch zur Seite räumen lassen um die Gleise wieder nutzbar zu machen.
- Unweit hinter den Barrikaden wurden in den Gängen mittels Schnüren Stolperfallen gelegt: An den Schnüren sind Blechdosen befestigt, die bei jeder Berührung sofort zu klappern beginnen. (Erkennbar mittels *Auskundschaften +1*)
- Es gibt Wachen in der Anlage, die zwar nicht eine feste Position haben, aber ihre Runden drehen und auch die Ausgänge im Blick haben.

Die Bahn-Station

- phosphoreszierende Pilze, die an den Wänden der Station kleben, tauchen die Station in ein schummeriges grünes Licht.
- Im großen Tunnel befinden sich drei U-Bahn Wagen auf den Gleisen, die als Unterschlupf genutzt werden.
 - [W1] Enthält einige Vorräte (W6 Fraß und 2W6 Wasser), diverse leere Behälter und wird von den Wachen als Aufenthaltsraum und Schlafplatz genutzt
 - [W2] Hier schläft der Großteil der Sippe auf vergilbten Matratzen, Schaumstoffmatten und anderen provisorischen Unterlagen.
 - [W3] Hier hat sich die **Anführerin Nitax** der Sippe mit einigen Familienangehörigen eingerichtet. Auf dem Boden liegen dreckige zerschlissene Perserteppiche und einige der zerstörten Glasfenster wurden zur Dekoration mit Werbetafeln und Verkehrsschildern verdeckt.
- Einige Guhle sind mit der groben Bearbeitung von Eisenstangen oder mit dem Anfertigen/Ausbessern von Steinschleudern beschäftigt. Andere nehmen grünlich leuchtende Fische aus, danach werden sie in einen der Eisenbahn-Waggon gebracht, die auf den Gleisen stehen ([W2] oder [W3])

- [T] An der U-Bahn-Station gibt es einen Technik-Raum, der als Lager genutzt und immer bewacht wird.
 - Es steht immer eine Wache vor der Tür. Die Tür ist von außen lediglich mit einem Eisenriegel verschlossen. Ein Vorhängeschloss könnte angebracht werden, fehlt aber
 - Direkt neben der Tür des Technikraumes ist eine Sprechanlage in der Wand eingebaut. (Über die Anlage bei **Tunnel 6** kann diese Sprechanlage aktiviert werden)
 - Der Technik-Raum wurde offenbar als Werkstatt umgebaut und zumindest eine Zeit lang genutzt. Der Raum ist vollgestopft mit Regalen und Kisten, die allerhand nützlichen Schrott beherbergen. Es lassen sich eine ganze Reihe von provisorischen, bzw. stark verrosteten Werkzeugen finden (schwerer Gegenstand, +1 *Zusammenschustern*). Hier finden sich 4W6 Fraß, 3W6 Wasser, 3W6 Kugeln, 3 provisorische Sprengsätze (je Explosion 6), mehrere einfache Waffen (Baseball-Schläger, Schrott-Axt, defekte Schrott-Kanone, schwere Schrott-Rüstung).
 - Eine Eisentruhe ist mit einem recht gut erhaltenen Schloss gesichert und kann nur mit Aufwand (oder dem Schlüssel der Anführerin Nitax) geöffnet werden (*Kraftakt-1*) -> In der Truhe liegt der verrottende Oberkörper eines alten Mannes, der keine sichtbaren Mutationen zeigt. Er muss schon einige Wochen tot sein.
- Es gibt zwei Treppen nach oben:
 - [A1] Die Treppe 1 ist verschüttet
 - [A2] Die Treppe führt bei [K-12] auf der Zonenkarte ins Freie, wenn das Schloss des schweren Eisengitters geknackt (*Kraftakt-2*) oder mit dem richtigen Schlüssel (von Anführerin Nitax) geöffnet werden kann
- [D] Auf den Gleisen kann man ein Gefährt ausmachen: Es hat einen großen Container, in dem sich Fracht transportieren lässt, und eine große Eisenstange, die sich auf und ab bewegen lässt und damit das Gefährt auf den Gleisen quietschend in Bewegung setzt: Eine Draisine. Es scheint, als wäre das Gefährt von einem sehr fähigen Schrauber aus Schrott zusammengebaut worden.
- [R] Es gibt ein altes verrostetes Wasserrohr, aus dem tagsüber nur ein paar Wassertropfen auf den Boden fallen, aber nachts beständig Wasser fließt. Das Wasser-Rohr kann bis zu **Tunnel 11** verfolgt werden.

Ereignisse in der Station

- Tagsüber sind 20 Guhle in der Station, nachts häufig nur 6-8. Die anderen sind auf Nahrungssuche.
- Bei Sonnenauf- und Sonnenuntergang versammeln sich die Gestalten vor dem Technik-Raum, aus der eine verschlossene Truhe geholt wird. Die **Anführerin Nitax** holt einen Schlüssel aus ihrem Kapuzenmantel, schließt die Truhe auf und hebt den Oberkörper eines alten Mannes in die Höhe: „*Preiset ihn! Preiset den großen Schrauber! Der uns die Macht über die Würmer gab! Der uns große Waffen schenkte! Preiset ihn! Den Erbauer des Tunnel-Gefährts! Preiset den großen Schrauber! Er schenkte uns große Wunder und mächtige Werkzeuge! Doch wir waren selbstsüchtig und sperrten ihn weg, um seine Weisheit und Glorie mit Niemandem teilen zu müssen! Und als sein Werk vollendet war, so bestrafte er uns: Er verließ uns in einem großen Feuer! Er streifte seinen Körper ab und ging mit einem mächtigen Beben in das heilige Licht! Doch wisset: Eines Tages werden die „Gesandten des Großen Schraubers“ uns aufsuchen! Und sie werden von seiner Rückkehr berichten! Bis dahin: Lasst ihn uns in Ehren halten und ihn freudig zurück erwarten! Preiset ihn! Den großen Schrauber, der uns von Eden gesandt wurde!*“
- Bei Sonnenuntergang, nach der Preisung des „großen Schraubers“, versammeln sich die Guhle bei einem alten Wasserrohr, das an einer Stelle von Rost komplett zerfressen wurde. Pünktlich fließt hier jeden Abend ein Rinnsal aus dem Rohr, das mit Schalen, Töpfen und Flaschen aufgefangen wird. Das Wasser fließt die ganze Nacht hindurch und stoppt gegen Morgengrauen. Es ist Trinkwasser und nicht verseucht. Wird ein Guhl über das Wasser befragt, so verrät er von einer Abmachung mit den Wächtern der Wasser-Insel, die sich „Die Reinen“ nennen.

Der „Tunnel-Clan“

- Die Gemeinschaft der Zonenguhle besteht aus etwa 20 erwachsenen Guhlen und weiteren 10 Kindern oder Heranwachsenden. Es könnte das erste Mal sein, dass die Mutanten aus der Arche „kleine Personen“ sehen, da Mutanten sich nicht fortpflanzen können, Zonenguhle werden nicht sehr alt, daher gibt es keine Alten unter ihnen.
- Die Zonenguhle sind recht klein (etwa 1,60m) und haben aschgraue Haut, die sie üblicherweise unter Kutten verstecken, welche sie aus Abdeckplanen gefertigt haben. Männliche wie weibliche Zonenguhle sprechen in einem kratzigen, kehligen Dialekt, den Mutanten bei genauem Hinhören verstehen können.
- Die Gruppe ernährt sich hauptsächlich von Fischen, die sie in Tunnel 9 züchten und allem, was die Guhle auf ihren Streifzügen durch die Zone so finden. Wasser beziehen von den Zonenguhlen der „Reinen“, die sie regelmäßig im Austausch gegen Fische über eine alte Wasserleitung versorgen.
- Die Anführerin des „Tunnel-Clans“, **Nitax**, führt die Gruppe bereits seit 5 Jahren an. Auch wenn sie jeden Tag zum „Großen Schrauber“ betet: Allmählich kommen ihr Zweifel. Doch das will sie vor den Anderen nicht zugeben. Empathie 4, Emotionsgespür 2, Manipulieren 3

Geheimnisse der Station

- Wenn man den Wasserrohren folgt, so enden sie bei einer alten Station, dessen Ausgang mit einer schweren Türe und einem „leuchtendem“ Schloss versehen ist (ein Keypad). Nitax kennt als Einzige die Kombination, die sie von den „Reinen“ erhalten hat: Einer Zonen-Gemeinschaft, die eine alte Wasseraufbereitungsanlage betreibt. Der Tunnel-Clan liefert regelmäßig Fraß für die „Reinen“ hinter die Stahl-Türe. Aber nur um Mitternacht, sonst ist der Weg für die Guhle durch den teilweise gefluteten Tunnel aufgrund der aggressiven Schlingpflanzen im Wasser zu gefährlich. Mehr Informationen findest du im Abschnitt **Tunnel 11**.
- Die Guhle (**Anführerin Nitax**) haben eine Abmachung mit **Sixter**, der gerade eintraf, als die Guhle den Außenposten der Mutanten übernommen hatten und es schaffte es, mit den Guhlen ins Gespräch zu kommen. Sie machten Sixter klar, dass sie mächtiger seien und er nun für sie arbeiten solle. Im Gegenzug erhalte er Macht über die großen Würmer und könne über seinen Stamm herrschen. Sixter willigte ein. Er erhielt einen Todeswurm-Anlocker (den er aus dem Raum seiner toten Kameraden holen musste um zu beweisen dass er mutig ist) und versprach in Kürze die erste Tribut-Zahlung zu leisten, sobald er die Arche unter seiner Kontrolle habe.
- Die Guhle verehren den "großen Schrauber", einen alten Mann, der sich vor Kurzem beim Bau eines Sprengsatzes aus Versehen selbst umgebracht hat und bis dahin ihr Gefangener war: Ein sehr alter aber ganz normaler Mensch ohne sichtbare Mutationen, den die Guhle auf ihren Streifzügen in der Zone gefunden haben. Sie zwangen den Mann für den Tunnel-Clan zu arbeiten. Schnell stellte sich heraus, dass er ein begabter Wissenschaftler war: Er erfand das Gefährt für die Gleise, baute Sprengsätze und entwarf ebenfalls die Todeswurm-Anlock-Geräte (ein Vibrator, der mittels eines aufgesteckten Bohrers in den Boden gerammt wird. Die Vibrationen locken daraufhin die Todeswürmer an). Die Errungenschaften des „großen Schraubers“ wurden von den Guhlen inzwischen so geschätzt, dass ihm mit der Zeit eine regelrechte Verehrung zu Teil wurde. Der „Schrauber“ wurde wie ein Gott behandelt, nur eines durfte er nicht: Den Tunnel-Clan verlassen. Eines Tages war der „Schrauber“ beim Anfertigen eines Sprengsatzes unachtsam: Die Mischung explodierte und zerriss seinen Unterkörper. Die Wucht der Explosion war gewaltig. Doch die Guhle glaubten nicht an seinen Tod. Die Anführerin Nitax erklärte, dass der „große Schrauber“ nicht gestorben, sondern in einem großen Knall nur seine Hülle abgelegt habe, um nun als Geist unter ihnen zu weilen und den Tunnel-Clan zu leiten. Seitdem holt Nitax jeden Tag die sterblichen Überreste des Schraubers aus einer Kiste hervor, damit alle dem „großen Schrauber“ huldigen können, der weiterhin unter ihnen weilt. Momentan zehrt der Tunnel-Clan noch von den Basteleien des verstorbenen Schraubers. Aber die Sprengsätze und Basteleien werden langsam rar und Nitax wird zusehends unruhiger...

„Der große Schrauber“ als Teil der Mutant: Jahr Null Kampagne

Wenn du die Hauptkampagne aus dem Grundregelwerk spielst, so kannst du im Technik-Raum der Bahn-Station einen Hinweis auf Eden platzieren: Das Tagebuch bietet sich hier an.

- ❑ Der „Tunnel-Clan“ glaubt an die „Prophezeiung des Großen Schraubers“: Viele Tunnel sind eingestürzt, doch der „Große Schrauber“ prophezeite, dass der „große Hammer“ die Tunnel wieder öffnen könne, wenn es gelänge ihn aus der Tiefe zu bergen. Desweiteren müsse die Spinnenkönigin besiegt werden, denn der „Große Schrauber“ hat die Zeichen der Tunnel gelesen! Und sie verkünden, dass die Königin einen mächtigen Schatz bewache, der es vermag den großen Hammer zum Klingen zu bringen. Sämtliche Versuche der Zonenguhle, der Spinnenkönigin den Schatz zu entwenden, scheiterten bislang.
 - Die Spinnen haben sich im Technikraum bei **Tunnel 6** eingenistet, wo ein großer Notstrom-Aggregat zu finden ist.
 - In einem tieferen Gang-Segment (siehe **Tunnel 3**) können Pressluft-Hämmer gefunden werden, von denen lange Schnüre an einen kleinen Wagen verlaufen (mit Strom betriebener Kompressor)
 - Wenn der Generator in **Tunnel 6** aktiviert werden kann, so können der Kompressor und somit auch die Pressluft-Hämmer betrieben werden.
 - Kompressor/Presslufthammer: Müssen mit erfolgreichem Wurf auf *Begreifen* (Technologie 25) verstanden und danach repariert werden (*Begreifen* -1 und *Zusammenschustern* -1 mit 2 Erfolgen)
 - Ein Schrauber, der es dem Tunnel-Clan ermöglicht die Tunnel frei zu legen steht hoch in der Gunst des Tunnel-Clans und wird als „Gesandter des großen Schraubers“ verehrt. Ein erfolgreicher Wurf auf *Manipulieren* -2 gegen Nitax führt sogar dazu, dass Nitax den Schrauber als Reinkarnation des großen Schraubers ansieht.

Kampf mit den Zonen-Guhlen

- ❑ Die Gruppe kann natürlich einen Frontalangriff wagen, aber die Guhle sind zahlenmäßig überlegen, kennen sich in ihrem Territorium bestens aus und können in der Dunkelheit sehen. In der Regel wird die Gruppe also schnell merken, dass sie mit brutaler Gewalt hier nicht gut voran kommt. Falls sie es aber dennoch versuchen möchte, oder sich gar tatkräftige Unterstützung aus der Arche mitgebracht hat, so kannst du sie in Guerilla-Kämpfe in den Tunneln verwickeln.
- ❑ Können sich die Guhle auf einen Angriff der Gruppe vorbereiten, so verfolgen sie die Gruppe in der Dunkelheit:
 - Immer wieder hallt das leise Fiepen von Ratten durch die Schächte (Wurf auf *Zonenkunde*: Die Geräusche stammen nicht von Ratten, offensichtlich kommunizieren die Zonenguhle untereinander!)
 - Die Zonenguhle platzieren ein Wurm-Lockgerät hinter der Gruppe und bringen den Tunnel daraufhin mit provisorischem Sprengstoff teilweise zum Einsturz.
 - Gleichzeitig locken die Guhle die Zonenspinnen in Richtung der Gruppe, indem sie das Giotter bei T5 öffnen und die Spinnen mit gezielt gelegten kleinen Feuern aufscheuchen und in Richtung der Eindringlinge locken.
 - Die Gruppe muss somit von vorne gegen Spinnen kämpfen, der Rückweg ist durch Trümmer versperrt (Kraftakt-1 um schnell eine Lücke freizulegen), während zusätzlich nach 3 Kampfrunden auch noch zwei junge Todeswürmer aus dem Boden angreifen.
- ❑ Wird das Lager der Guhle angegriffen, so verschanzen sie sich hinter ihren Barrikaden:
 - Es werden zwei provisorische Sprengstoffe eingesetzt. Sprengkraft: 6
 - Die Zonenguhle setzen auf Fernkampf und nutzen Schleudern oder Wurf-Speere, die sie aus Gerüst-Stangen gefertigt haben (jeweils +1, Schaden:1)
 - Notfalls ziehen sie sich in die Waggons zurück
- ❑ Drohen sie zu verlieren, so ergeben sie sich. Nitax kann auch während des Kampfes durch einen vergleichenden Wurf auf *Manipulieren* oder *Einschüchtern* gegen Emotionsgefühl von Nitax zum Aufgeben überredet werden:
 - Modifikator für *Manipulieren*: -3 (Zonenguhle in Überzahl, Verständigung schwierig, Forderung gefährlich), bis zu +2 (wenn Ziel Trauma erlitten hat, Szene gut ausgespielt wird)
 - Nitax: Empathie:4, Emotionsgefühl: 2
- ❑ Kampfwerte der Zonenguhle:
 - Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2, Bewegen 3
 - Nahkämpfer (Fahrradkette, Eisenstange): Nahkampf 1, Waffe: +1, Schaden 1
 - Fernkämpfer (Steinschleuder, rostige Altmetall-Wurfsterne): Schießen 2, Waffe: +1, Schaden 1

Kampflose Alternativen

- ❑ Wenn sich die Gruppe vorsichtig verhält, so kann sie bei **Tunnel 8** oder **Tunnel 9** auf einzelne Zonenguhle treffen, die sie festsetzen und verhören kann. Du kannst den Spielern dabei Informationen aus den Abschnitten **Ereignisse in der Station** und **Geheimnisse der Station** zukommen lassen.
- ❑ Wenn es einem Pirscher gelingt, sich unbemerkt an das Lager des Tunnel-Clans heranzupirschen, dann kannst du dem Spieler je nach Tageszeit Informationen aus dem Abschnitt **Die Bahn-Station** und **Ereignisse in der Station** zukommen lassen.
- ❑ Die Gruppe kann herausfinden, dass man über die alten Sprechanlagen, die überall im Tunnelsystem zu finden sind, kommunizieren kann. Dafür muss man den Generator in **Tunnel 6** wieder zum Laufen bringen und über das Tastenfeld die Tunnel-Sektion eingeben, mit der man sprechen möchte. Man kann die Sprechanlage beim Tunnel-Clan nutzen, um sich als Stimme des „Großen Schraubers“ auszugeben und so dem Tunnel-Clan Befehle erteilen. Damit ist es sogar möglich, eine Friedensvereinbarung zwischen der Arche und dem Tunnel-Clan zu vereinbaren.
- ❑ Wenn du mit dem Grundregelwerk spielst, kannst du über die „Reinen“ der Wasseraufbereitungsanlage im Szenario „Für eine Mundvoll Wasser“ auch die Möglichkeit einer diplomatischen Lösung ins Spiel bringen: Bei einem von den „Reinen“ organisierten Treffen zwischen der Arche und Nitax, der Anführerin des Tunnel-Clans, kann auch ein Waffenstillstand vereinbart werden, Dafür muss die Gruppe aber „Dem großen Schrauber“ Respekt zollen und ihm bei einer Zeremonie zu Ehren des „Großen Schraubers“ ebenfalls huldigen (siehe **Ereignisse in der Station**). Hierbei kann die Gruppe erfahren, dass der Tunnel-Clan auf die Erfüllung einer großen Prophezeiung des „Großen Schraubers“ wartet (siehe **Geheimnisse der Station**).

Meuterei in der Arche

- ❑ Wenn Sixter nicht bereits vorher ausgeschaltet wurde, so hat er inzwischen das Kommando übernommen, nachdem Maximon offenbar vom obersten Deck in den Tod gesprungen ist. In Wahrheit hat Sixter mittels seiner Mutation „Puppenspieler“ den Boss Maximon in den Tod stürzen lassen.
- ❑ Marlotte und andere, die sich nicht an Maximons (oder Sixters) Anweisungen gehalten haben, werden eingesperrt. Es wird nur noch Fraß an diejenigen verteilt, die Sixter als Boss anerkennen. Die Vorräte werden streng bewacht.
- ❑ Es wird ein Aufstand gegen Sixter geplant: Marlottes Leute oder Mubba treten an die Gruppe heran.
- ❑ Wird Sixter gefangen genommen und mit seinen Taten konfrontiert, so wird er panisch und erzählt nur davon, dass er keine Wahl hatte, da alle in der Arche sonst sowieso bald gestorben wären. Die Guhle des „Großen Schraubers“ seien viel zu mächtig.
- ❑ Nachdem Sixter ausgeschaltet wurde, wird sich das Machtgefüge in der Arche geändert haben. Die Gruppe kann darauf starken Einfluss nehmen.
- ❑ Marlotte und ihr militärisch organisierter Trupp wird versuchen, das Machtvakuum zu füllen. Andere Hehler treten in die Fußstapfen von Sixter, der Schrauber Pontiak wittert seine Chance und nutzt seine Kontrolle über die Wasserverteilung aus, um mehr Macht zu erlangen.
- ❑ Eventuell gelingt es der Gruppe selbst, sich als Machtfaktor in der Arche zu etablieren. Möglicherweise gründen sie auch einen Führungsrat, dem mehrere Fraktionen in der Arche angehören, der ab jetzt die Geschicke der Arche leiten soll. Doch ob das auf Dauer gut geht?
- ❑ In Anhang B findest du mögliche Motivationen für einige NSCs in der Arche, die du für zukünftige Konflikte in der Arche nutzen kannst.

Und wie geht es weiter?

Damit ist dieses Einsteiger-Szenario zu Ende. Wie es weiter geht, bestimmen deine Spieler:

- ❑ Wollen sie die Zone erkunden und mächtige Artefakte finden?
- ❑ Welche Geheimnisse verbergen sich noch in den U-Bahn Tunneln?
- ❑ Das Wasser wird knapp... gibt es da draußen irgendwo eine saubere Quelle?
- ❑ Die Arche muss ausgebaut werden, doch eventuell fehlen für ein wichtiges Projekt die notwendigen Ressourcen. Eventuell sind sie draußen in der Zone zu finden, aber möglicherweise sitzt auch ein egoistischer Hehler der Arche auf der Ware...
- ❑ Wenn sich die Gruppe gut mit Astrina, der Anführerin der Chronisten stellt, so offenbart sie der Gruppe eines der größten Schätze der Chronisten: Eine vollständige Karte der Zone, die der Pirscher Yassan den Chronisten übergab, bevor er für immer verschwand. Was ist wohl mit Yassan geschehen?
- ❑ Auch in der Arche selbst gibt es sicherlich bald wieder Ärger. In Anhang B findest du ein paar Ideen für Konflikte, die du in der Arche platzieren kannst.
- ❑ Falls du weitere Anregungen suchst, so findest du Unmengen davon im [“Mutant: Jahr Null“ Grundregelwerk](#). Hier gibt es auch eine Reihe von ausgestalteten Zonen-Sektoren, die deine Gruppe in der Zone finden können. Weitere Zonen-Sektoren, die sich gut in eine normale Kampagne einfügen lassen, findest du im [“Zonenkompendium 1 - Das Versteck der Reptiloiden“](#).

Ich brauche Hilfe!

Aktive „Mutant: Jahr Null“ Spieler, die dich bei Regel- und Hintergrundfragen gerne unterstützen findest du hier:

- ❑ Forum des Uhrwerk-Verlags:
<https://community.uhrwerk-verlag.de>
- ❑ Tanelorn-Forum:
<https://www.tanelorn.net/index.php?board=554.0>
- ❑ Deutsche Facebook-Gruppe:
<https://www.facebook.com/groups/138146676827828>
- ❑ Englischsprachiger „Year Zero“ Discord Server:
<https://discordapp.com/invite/NwhUZrz>

Anhang A: Ereignisse in der Zone

Platziere die folgenden Ereignisse in der Zone, wo sie deiner Meinung nach am besten passen:

Durchlöcherter Boden

Der karge trockene Boden vor euch ist so weit ihr blicken könnt mit zahllosen beindicken Löchern übersät.
Der Löcher scheinen älter zu sein.

Zonenkunde+1: Es könnte sich um die Löcher von wurmartigen Kreaturen zu handeln, die hier offenbar eine längere Zeit gelebt haben. Die Würmer sind mehrere Meter lang und sehr gefährlich.

Dieses Ereignis ist ein Hinweis auf die Würmer, denen die Gruppe in den Außenposten begegnen wird. Du kannst dieses Ereignis also gut zu Beginn einsetzen.

Wenn du möchtest, kannst du auch einen Todeswurm angreifen lassen. Eventuell bemerkt ein Charakter auch nur eine Bewegung im Sand...

Zonenhunde

Irgendwo in der Ferne ist das Heulen von Hunden zu vernehmen.

Zonenkunde+1: Vermutlich ein Rudel Zonenhunde. Dürre haarlose Köter, die wenn sie der Hunger antreibt auch größere Gruppen angreifen.

Anzahl: Gruppenstärke
Stärke: 4 / Nahkampf: 2
Geschicklichkeit: 6 / Bewegen: 3
Schaden: 2 (Biss) / Panzerung: 0

Minenfeld

Das Gelände ist aufgewühlt und mit einer Vielzahl an Kratern durchzogen.

Zonenkunde+1: Hier könnten scharfe Minen im Boden versteckt sein.

Bewegen: Fehlschlag löst eine Explosion aus: Angriff 9 in Reichweite Nah, Schaden 1, Schaden 2 in Armeslänge

Mit *Begreifen*-1 kann eine entdeckte Mine entschärft werden...

Fäulniswind (Sumpf)

Ein Wind, der von der Fäulnis erfüllte Dämpfe mit sich trägt, fegt über das sumpfige Marschland. Die Luft ist voll von Verwesung und Übelkeit.

Zonenkunde+0: Die Fäulnis ist gefährlich, die Gruppe sollte diesen Sektor meiden wenn möglich. Der Wind dauert W6 Stunden an.

Jeder Charakter: +1 Fäulnis pro 2 Stunden im Fäulniswind, Fraß und Wasser werden mit Fäulnis kontaminiert.

Faulsümpfe (Sumpf)

Der Gestank der fauligen Sümpfe ist schier unerträglich. Die Fortbewegung ist hier um Faktor 2 verlangsamt.

Schmatzend versinken eure Füße im schwarzen öligen Morast. Immer wieder droht ihr im sumpfigen Untergrund zu versinken...

2 Erschöpfung für jeden, mittels *Erdulden* kann die erlittene Erschöpfung pro Erfolg um 1 reduziert werden

Halluzinogene Dämpfe (Faulsumpf)

Ein merkwürdiger rötlicher Nebel steigt um euch herum auf, die Luft riecht nach wundersamen Kräutern...

Die Gruppe erleidet einen Punkt "Verwirrung".

Zonenkunde-1: Diese Dämpfe sind gefährlich und betäuben den Geist, ihr solltet so schnell wie möglich einen Bogen um dieses Gebiet machen.

Wenn die Dämpfe rechtzeitig bemerkt werden: *Erdulden*+1, ansonsten "Erdulden-1" um nicht einen weiteren Punkt "Verwirrung" zu erhalten.

Auskundschaften oder *Pfadfinder*+1, um das Gebiet schnellstmöglich zu verlassen, sonst ist ein weiterer Wurf auf *Erdulden* nötig.

Wessen Verstand "gebrochen" ist, der wirft sämtliche Ausrüstung in den Sumpf und läuft lachend in den Nebel...

Erdloch

Zonenkunde+0: Der Boden ist hier instabil und könnte einbrechen.

Der Boden gibt mit einem Mal nach und ein riesiges Loch tut sich im Boden auf.

Jeder, der nah am Einsturz steht, muss auf Bewegen würfeln um nicht hinab zu stürzen, sonst 1 Schadenspunkt.

Um wieder hinauf zu klettern auf Bewegen würfeln, sonst 1 Erschöpfungspunkt.

Unterwegs in den Ruinen

Auf *Bewegen* würfeln - Wenn misslungen:

Du stolperst über Geröll und fällst. Dein Knöchel schmerzt höllisch (1 Schaden).

Als du nach oben blickst, sind die anderen nicht mehr zu sehen - sie sind bereits im Smog der Zone verschwunden.
Plötzlich schlingt sich etwas um deine Beine: Ein pflanzenartiges Gewächs ist binnen weniger Augenblicke unter den Ruinen hervor gewuchert und hat deine Beine fest umwickelt.
Mit einem Ruck zieht sie dich in den viel zu engen Spalt hinein, aus dem sie hervorkam...

Schlingpflanze:
Stärke: 4 / Nahkampf: 2, Schaden: 1

Jede Kampfrunde kommen weitere Schlingen aus dem Spalt gewuchert und erhöhen die Stärke um 1 Punkt.
Kameraden können mittels *Bewegen* binnen einer Kampfrunde durch die Ruinen zur Hilfe eilen, sonst dauert es 2 Kampfrunden.

Der schwarze See

Ein schwarzer See taucht aus dem Nebel der Zone aus. Die Oberfläche ist spiegelglatt...

Begreifen: Es könnte sich um einen Öl-See handeln. Wenn man in der Lage wäre, das Öl zu bergen und zu verarbeiten, könnte man es für Licht, Wärme oder zum Antreiben der Fahrzeuge der Ahnen verwenden. Eventuell lässt sich daraus sogar Fusel herstellen.

Ort mit Fäulnis-Stufe 2: Wenn sich die Gruppe länger aufhält, bekommt sie stechende Kopfschmerzen und ein Übelkeitsgefühl: Erdulden, sonst 1 Schaden und 1 Fäulnispunkt

Nachts: Guhle nähern sich dem Lager

Zonenguhle werden im Grundregelwerk auf Seite 190 und im Laufe dieses Szenarios näher beschrieben.

Menschenähnliche Gestalten in dunklen Kapuzen schleichen sich an das Lager der Gruppe heran und versuchen Ausrüstung zu stehlen. Wenn sie nicht bemerkt werden, sind sie erfolgreich und stehlen zwei Charakteren 1W6 Fraß, 1W6 Wasser und 1W6 Kugeln.

Eine Nachtwache kann die Diebe eventuell bemerken, wenn sie eine vergleichende Probe gewinnt:
Auskundschaften der Wache gegen Schleichen 6
(Geschicklichkeit: 4/Schleichen: 3 , erschwert um 1) der Zonenguhle.

Wenn sie bemerkt werden, so sind ihre Schemen in der Dunkelheit auszumachen. Sollten sie verfolgt werden
(Geschicklichkeit:4/Bewegen:3), so werden sie von weiteren Guhlen aus der Dunkelheit gedeckt: Geschicklichkeit:4/Schießen 2, Steinschleuder: 1 Schaden

Die Zonenguhle können in der Nähe der Archen-Außenposten auftauchen und ein Späh-Trupp des Tunnel-Clans sein. Du solltest sie nicht zu früh im Spiel auftauchen lassen. Eventuell findet die Gruppe auch am nächsten Morgen auch lediglich die Spuren von menschlichen Wesen in der Nähe ihres Lagerplatzes.

Anhang B: NSC Motivationen

Hier habe ich mögliche Handlungen von wichtigen NSCs in der Arche zusammen gestellt. Du kannst sie als Aufhänger für Macht-Spiele und Konflikte in der Arche nutzen, die sich nach diesem Szenario ereignen können:

Oskartian

- ❑ Will verhindern, dass sich in der Arche eine Zivilgesellschaft etabliert und sabotiert Fortschritte in der Entwicklung.
Hält Reden in der Arche, und versucht möglichst viele Mutanten von seinem Weg zu überzeugen. Es kann zu Rededuellen kommen, die darüber entscheiden, wie viele sich Oskartian anschließen. Pro Erfolg für Oskartian verlassen W6 Mutaten die Arche und schließen sich Oskartian auf seinem Boot an.
- ❑ Er beginnt damit, Projekte zu sabotieren. Vor allem Projekte, welche einen Kultur-Fortschritt bedeuten, werden sabotiert.
- ❑ Es geht das Gerücht um, dass die „Wächter der Apokalypse“ bereits im Vorfeld einen beträchtlichen Vorrat an Fraß beiseite geschafft hätten. Man müsse zwar auch dort fasten, aber man würde wesentlich länger überleben als in der Arche, und müsste nicht um seinen Fraß fürchten. Die „Wächter“ erhalten weiteren Zustrom: Solange die Nahrungspunkte der Arche unter 10 liegen und solange das Essen streng rationiert ist wechseln wöchentlich W6 Mutanten zu der Gruppe.
- ❑ Oskartian hält von seinem Boot fast täglich eine Predigt ab. Zumeist zitiert er Gedichte, die er aus dem „Buch des Untergangs“ vorliest:
*Jakob van Hoddiss: Weltende
Dem Bürger fliegt vom spitzen Kopf der Hut,
In allen Lüften hallt es wie Geschrei.
Dachdecker stürzen ab und gehn entzwei,
Und an den Küsten - liest man - steigt die Flut.
Der Sturm ist da, die wilden Meere hupfen
An Land, um dicke Dämme zu zerdrücken.
Die meisten Menschen haben einen Schnupfen.
Die Eisenbahnen fallen von den Brücken.*

Vorhan

Der Boss Vorhan will mit seiner Truppe aufbrechen, um selbst die Zone zu erkunden. Er hilft auch gerne beim Wiederaufbau der Außenposten.

Werte:ST3,GE3,VE3,EM5, Befehligen1, Schießen2, Nahkampfp1, Empathiegespür3, Manipulieren1

- ❑ Vorhan hat die Fusel-Produktion bei den Pilz-Höhlen wieder gestartet und kehrt mit 8 Flaschen Fusel (je 10 Portionen) in die Arche zurück. Doch es stellt sich die Frage, wer den Fusel bekommen soll...
- ❑ Vorhan bereitet es Sorgen, dass es schon seit einigen Tagen nicht mehr geregnet hat. Er bricht auf, um eine Trinkwasserquelle zu finden. Vorhans Schicksal erfährst du im Grundregelwerk beim Zonensektor „Für eine Mundvoll Wasser“.
- ❑ Sein Trupp besteht aus:
 - Nelma (Vollstreckerin)
 - Grit (Skalve), Lambda (Schrauberin)
 - Jesse (Pirscher)
 - Trollo (Vollstrecker)

[Wenn noch am Leben:] Sokka

Vertraut niemandem mehr, nachdem sein letzter Boss (Sixter) ihn umbringen wollte und gründet selbst eine Gruppe.

Werte: ST5, GE3, VE2, EM4, Einschüchtern2, Nahkampf2, Kraftakt1, Befehligen2, Empathiegespür1

- ❑ Er versammelt einige Vollstrecker und Pirscher um sich, die sich von der „Führung“ nichts sagen lassen wollen. Zu Beginn sind es 10 Mutanten (größtenteils Vollstrecker, Pirscher und Sklaven von Maximon). Es werden nur starke Mutanten aufgenommen, die etwas zur Gruppe beitragen können. Wer schwer verletzt oder krank ist, wird verstoßen.
- ❑ Sokkas Trupp geht im Umfeld der Arche jagen, doch die Beute wird nicht mit dem Rest der Arche geteilt.
- ❑ Bei einem Jagdausflug kommt sich Sokkas Trupp mit einem anderen Trupp der Arche in die Quere. Beide beanspruchen ein Rudel Zonenhunde, die in der Nähe entdeckt wurden, für sich. Es droht eine tödliche Auseinandersetzung.
- ❑ Wenn die Gerüchte über den Fraß-Vorrat der „Wächter“ Oskartians bekannt werden, so plant Sokkas Trupp einen Angriff auf die Wächter, um sich einen „fairen Anteil“ zu holen.

Marlotte

- ❑ Versucht in Maximons Fußstapfen zu treten und die Arche mit strenger Hand zusammen zu halten. Wer beim Stehlen erwischt wird oder sich nicht an die Regeln hält wird streng bestraft. Die Strafen reichen von tagelangem Wasser/Nahrungsentzug in der Zelle bis zum (direkten) Tod. Solange Die Nahrungsmittelknappheit bei < 10 liegt, sterben wöchentlich 1W6 Mutanten.
- ❑ Es kommt vermehrt zu Korruption. Vorräte aus den Lagern verschwinden, Jagd-Expeditionen kommen mit magerer Beute zurück. Teile von Marlottes Wachen lassen sich bestechen oder versorgen sich selbst mit mehr Ressourcen als ihnen zusteht. Die Vollstreckerinnen Koja und Lunne sind die schlimmsten und arbeiten mit dem Schauber Pontiak zusammen: Er tauscht Wasser und Fusel gegen Fraß und Kugeln. Offen stellt niemand das System in Frage, doch unter der Hand weiß jeder, dass es „denen da oben“ besser geht als dem Rest, und nicht alle gleich sind...
- ❑ Marlotte bemüht sich, das Volk für das harte Leben in der Zone vorzubereiten: Sie hat in Abwesenheit der Gruppe das Archen-Projekt „Arena“ gestartet und bedient sich dabei bei Ressourcen von noch in der Entwicklung befindlicher Projekten der Gruppe. In einem abgetrennten Bereich finden ab und zu Kämpfe statt, um Streit zu schlichten oder um schwache Mutanten durch starke Mutanten zu bestrafen. W6 Punkte von einem Gruppen-Projekt werden in das Projekt „Arena“ transferiert.

Pontiak

Nach Maximons Tod kontrolliert der Schrauber die Wasserversorgung der Arche.

Werte: ST2, GE3, VE5, EM2, Begreifen3, Zusammenschustern4

- ❑ Hat 10 Mutanten unter sich, die für ihn arbeiten und jeden Tag zwei Rationen Wasser erhalten
- ❑ Macht Geschäfte mit dem Hehler Diddi: Wasser-Rationen gegen Ersatzteile und Annehmlichkeiten
- ❑ Lässt die Bosse wissen, dass die Wasservorräte begrenzt sind und von nun an nur noch jeden Tag drei von vier Mutanten Wasser erhalten werden, solange kein Regen fällt.
- ❑ Er fühlt sich nicht an die Weisungen der Bosse gebunden und droht damit, den Wasservorrat zu vernichten, wenn seinen Anweisungen nicht Folge geleistet wird.
- ❑ Er lässt sich in Verhandlungen dazu überreden, noch für 3 Tage alle Mutanten mit Wasser zu versorgen, doch danach muss sanktioniert werden.
- ❑ Es bietet sich an, hier den Zonensektor „Für eine Mundvoll Wasser“ aus dem Grundregelwerk einzuführen.