

## ZONEN-NOTIZEN:

### DIE TIERMUTANTEN DES "EMPIRE"

Die folgenden Zonen-Notizen ermöglichen es einem SL, die Tiermutanten aus dem „Genlab Alpha“ Band bereits in eine laufende „Mutant: Jahr Null“ Kampagne zu integrieren, auch wenn die Gruppe im Anschluss an die „MJN“ Kampagne noch plant die „Genlab Alpha“-Kampagne zu spielen.

Der Text nimmt allerdings teilweise Bezug auf die „Genlab Alpha“ Kampagne (leichte Spoilerwarnung!).

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

### Die Rückkehr des „Empire“

- Das Empire-Projekt ist ein Feld-Versuch der Cyber-Chronos aus Genlab Alpha. Sie wusste von einer Notfall-Infrastruktur im alten London und sandte ein Roboter-Team aus, um hier erste Erfahrungen mit der aktuellen Generation der Tiermutanten in der freien Zone zu sammeln.
- Etwa 20 Tiermutanten wurden eingesammelt, in ein Koma versetzt und mittels Transporter-Drohnen nach London gebracht. Mit einigen Roboter-Einheiten wurde hier rund um den „Tower of London“ ein Außenposten errichtet. Die Ressourcen des „Empire“-Projektes, waren hier sehr nützlich: Ein im Zuge der Wirren des Krieges nie aktiviertes Notfall-Projekt, mit dessen Ressourcen ein Neustart nach der Apokalypse ermöglicht werden sollte.
- Die ersten Versuchsobjekte wurden inzwischen aktiviert und werden sowohl als Kundschafter, aber auch als Wartungspersonal rund um die "Brücke", die "Säule" und das "dunkle Schloss" eingesetzt.
- Die Tiermutanten können von "Paradise Valley" erzählen. Einem fantastischen Ort, wo es grüne Wälder, klares Wasser und viele Tiere gibt. Ein Großteil davon (viele Hundert) ist hochentwickelt und vermag zu sprechen und zu denken wie es die Erbauer vermögen. Das das Tal ist

umzäunt und von den Beobachtern bewacht. Wenn man aber tut, was sie verlangen, so ist es ein gutes Leben.

- Vor einigen Wochen wurden einige Tiere von den Beobachtern für eine Spezial-Mission ausgewählt. Sie wurden betäubt und wachten hier in der Zone wieder auf. Sie dienen nun dem "Empire" und erschaffen eine neue Welt.
- Wer sich an die Vorgaben der Beobachter des Empire hält, der erhält Verpflegung und wird gut behandelt. Wer sich jedoch weigert, der wird bestraft. Über einen Peilsender weiß das Empire jederzeit, wo ein Tier ist. Wer sich zu lange vom Hauptquartier entfernt aufhält, der löst einen Sprengsatz aus, der in den Nacken operiert wurde.
- Nur ein Teil des Empire-Trupps ist derzeit im Einsatz. Weitere Tiere werden im „Dunklen Schloss“ als Reserve gefangen gehalten. Hier werden sie in künstlichem Schlaf intravenös ernährt und von Observator-Robotern überwacht.

### Kontakt mit dem „Empire“

- Die Gruppe nähert sich einem der im Folgenden beschriebenen Orte.
- Die Gruppe trifft auf die Tiermutanten-„Botschafterin“ Gretzky-22, eine Waschbärin, welche die Gruppe gerne bei einem aktuellen Problem unterstützt, wenn sie im Gegenzug ihre Einladung annehmen, beim „Empire“ vorstellig zu werden – denn das „Empire“ will nur helfen!
- Die Gruppe den von den Höllenfahrern gefangen genommenen Tiermutanten „Pederosi 29“ befreit. Ein Bär, der ihnen zum Dank die Wahrheit über das „Empire“ erzählt – und den Sprengsatz in seinem Nacken.
- Die Höllenfahrer sind über „Pederosi 29“ im Besitz einer Plastik-Karte, mit der sie die große Brücke überqueren können, ohne von den Todesstrahlen eingeäschert zu werden. Vorausgesetzt, die Wächter Wächter-Patrouillen sind gerade nicht in der Nähe...

## ORTE

Die folgende Ortsbeschreibungen beziehen sich auf die Zonenkarte des postapokalyptischen London (auch zum Download auf der Seite des Uhrwerk-Verlages: [https://www.uhrwerk-verlag.de/wp-content/uploads/2018/05/MJN\\_GRW\\_Zonenkarten.pdf](https://www.uhrwerk-verlag.de/wp-content/uploads/2018/05/MJN_GRW_Zonenkarten.pdf)).

### Die Brücke (K-15)

- Die Brücken werden durch ein in den Unterführungen eingebautes Laser-Gitter System geschützt, das aktiviert wird sobald sich etwas auf Kurze Entfernung der Brücke nähert. Durch blechernde Lautsprecher ist zu hören: "Achtung! Lebensgefahr! Aufgrund von Notstandsgesetz 359.E ist die Durchfahrt nur Empire-Einsatzkräften gestattet. Unbefugte haben keinen Zutritt! Achtung! Lebensgefahr!"
- Direkt vor der Durchfahrt befindet sich ein kleines Kontroll-Panel, in das eine Sicherheitskarte eingeführt werden kann. Eine Sicherheitskarte des Empire fährt den Schutz-Mechanismus für 5 Minuten herunter. Die Höllenfahrer haben eine solche Karte bereits von einem gefangenen Tiermutanten erbeutet und können daher die Brücke passieren.
- Wer zu lange am Laser-Gitter verweilt, wird von einer Laser-Kanone angegriffen (Stärke 5, Panzerung 10, Schießen 6, Schaden 3)  
Das Laser-Gitter ist nicht passierbar. Wer es dennoch versucht, der erleidet bei der Berührung des Lasergitters 3 Schaden.
- Wer versucht, die Waffen aus der Ferne auszuschalten, der ruft zwei Wächter-Modell I auf den Plan:  
**Wächter Modell I:**  
Stärke 6 / Nahkampf 4  
Geschick 3 / Bewegen 3, Schießen 3  
Verstand 3 / Auskundschaften 2  
Panzerung 10  
Motorsäge (+2, Schaden 2)  
Laser (+3, Schaden 2, Reichweite Weit)

### Die Säule des „Empires“ (K-12)

- An der "Säule des Empires" kann man "Wagner 43" antreffen. Ein Hamster von der Größe eines Kindes. Der Hamster hat einen Einkaufswagen voller Krimskrams und 3W6 Rationen Fraß bei sich, die er zum Handel anbietet.
- Eigentlich ist es die Aufgabe von "Wagner 43", Kontakt mit anderen Gruppen in der Zone aufzubauen und mit Geschenken ihr Vertrauen zu gewinnen. Grundsätzlich tut er das auch, jedoch sieht er nicht ein, wieso er das umsonst machen sollte. Daher steht er nun an der Säule des "Empires" und wartet auf Kundschaft.
- "Das Empire hat alles was du brauchst! Zeig mir, was du für das Empire zu geben bereit bist, und das Empire gibt dir!"
- Neben der Säule steht ein Wächter Modell I, der dafür sorgt, dass Plünderer es bislang nicht gewagt haben, "Wagner 43" zu erledigen und sich einfach seinen Kram zu schnappen.  
**Wagner 43:**  
Stärke 2  
Geschick 3 / Schleichen 2, Schießen 2  
Verstand 5 / Plündern 3, Naturkunde 1  
Instinkt 4 / Dominieren 3  
Rohrgewehr (+1, Schaden 2, Weit)  
Graben, Pflanzenfresser  
**Wächter Modell I:**  
Stärke 6 / Nahkampf 4  
Geschick 3 / Bewegen 3, Schießen 3  
Verstand 3 / Auskundschaften 2  
Panzerung 10  
Motorsäge (+2, Schaden 2)  
Laser (+3, Schaden 2, Reichweite Weit)

## Das „Dunkle Schloss“ (J-15)

### Das Gebäude von Außen

- Das dunkle Schloss wird von zwei mächtigen Steinwällen geschützt, die zu einem großen Teil noch intakt sind, jedoch an mehreren Stellen Risse und Lücken aufweisen.
- Ein großes (zerstörtes) Eingangstor befindet sich auf der Flussseite. Hier steht eine humanoide, schlanke Gestalt, die eine schwarze Hose und eine rote Jacke mit goldenen Knöpfen trägt. Das merkwürdigste aber ist sein Kopf: Er ist viereckig, platt, und darauf leuchten Umriss eines Gesichtes auf, wovon das meiste aber von einem übergroßen schwarzen aber sicherlich sehr flauschigen Hut bedeckt wird.

### Der Empfang

- Die Gestalt begrüßt Besucher freundlich aber mit einer blechernen Stimme: „Herzlich Willkommen am königlichen Palast Ihrer Majestät, der Festung des Tower of London! Treten Sie näher und erleben sie ein touristisches Highlight ihres Städtetrips!  
Was führt sie zu uns?  
Möchten Sie mehr wissen?“
- Der Roboter erzählt unbeirrt weiter: „Ursprünglich wurde der Tower im 11. Jahrhundert als Festung Wilhelms des Eroberers gegen die potentiell feindseligen Bürger der Stadt London errichtet.  
Bis zu Jakob I. nutzten alle englischen Könige den Tower zeitweilig zum Aufenthalt.  
Als Stützpunkt der britischen Monarchie im historischen Zentrum Londons ist der Tower eng mit der britischen Geschichte verbunden.  
Die Außenmauern und Türme des Towers wurden im Wesentlichen im Mittelalter errichtet.  
In den folgenden Jahrhunderten wurden zahlreiche An- und Umbauten innerhalb der Mauern durchgeführt.  
Im 19. Jahrhundert erfolgte eine Neugestaltung: Mauern und Türme wurden in neugotischem Stil neu

errichtet, Gebäude innerhalb der Mauern abgerissen.

Später wurden im Tower Ausstellungen über das Gebäude selbst und seine Geschichte, sowie Teile der Sammlung der Royal Armouries, die britischen Kronjuwelen gezeigt.

Hier befanden sich das Hauptquartier und das Museum des Royal Regiment of Fusiliers, Wohnräume für die Yeoman Warders sowie Verwaltungs- und Büroräume.

Aus dem Tower gingen das Board of Ordnance, die Royal Mint, der Ordnance Survey, das Royal Observatory, das Public Record Office und der London Zoo hervor.

Der Tower ist auch Handlungsort zahlreicher Dramen und Romane von Shakespeare bis Edgar Wallace.

Insbesondere Schriften und Historien Gemälde des 19. Jahrhunderts betonen die Rolle als Gefängnis und trugen maßgeblich zur Rezeption des Towers als düsterem Kerker bei.

Heute ist der Tower of London ein Licht in der Dunkelheit. Das Empire erhebt sich erneut - und besser alles es je war!“

- Der Wächter ist ein Observator. Sollte er angegriffen oder bedroht werden, so eilen zwei Wächter des Modell II "Flammer" zur Hilfe:
- **Observator:**  
Stärke 3 / Nahkampf 3  
Geschick 3 / Bewegen 3, Schleichen 1  
Verstand 6 / Begreifen 5  
Empathie 1 / Heilen 3, Manipulation 5  
Panzerung: 3  
Skalpellhand (+1, Schaden 2)  
Automatischer Injektor (Lähmendes Toxin)
- **2x Wächter II** (Bewegung auf Luftkissen):  
Stärke 6 / Nahkampf 4  
Geschick 5 / Bewegen 3, Schießen 3  
Verstand 3 / Auskundschaften 2  
Panzerung 8  
Flammenwerfer (+2, Schaden 3, Kurz, Feuerschaden 1 pro Runde bis gelöscht)  
Sprint (2 Bewegungen pro Manöver, nächste Runde keine Bewegung)

- Der Roboter lädt die Gruppe in das Schloss ein: „Dies ist offenkundig ihr erster Besuch bei uns. Das freut uns sehr! Sind sie hier, um sich dem Empire anzuschließen?“
- Ein Nein wird nicht akzeptiert: „Sollten Sie nicht hier sein, um sich dem Empire anzuschließen, dann sind Sie nicht für das Empire. Wenn Sie nicht für das Empire sind, dann sind Sie gegen das Empire. Wenn Sie gegen das Empire sind, sind Sie Terroristen. Das Empire geht entschieden gegen jegliche Form von Terrorismus vor und wird sich niemals beugen. Sind sie hier, um sich dem Empire anzuschließen?“
- Sollte die Antwort „Nein“ lauten, so gibt die Wache „Terrorismus-Alarm“ und zwei Wächter Modelle des Typs „Flammer“ erscheinen, um gegen die Gruppe vorzugehen.
- Andernfalls führt die Wache die Gruppe in das Schloss: „Es freut mich, dass Sie dem Ruf des Empires gefolgt sind und unter der Führung des Empires eine neue Zukunft aufbauen wollen! Bitte folgen Sie mir! Im Tower erhalten Sie weitere Instruktionen und werden einem Tauglichkeits-Test unterzogen!“

### **Im Tower**

- Der Tower wurde modifiziert: überall verlaufen dicke Kabelstränge, auf dem Dach des Gebäudes sind große metallische Schüsseln angebracht. Aus mehreren der winzigen Fenster leuchten kleine bunte Lichter schnell auf. Im Hof hinter den beiden Steinwällen stehen zwei Wächter Modelle. Der Haupteingang wurde mit einem Eisentor verstärkt, das automatisch aufschwingt, als die Wache vor dem Tor stehen bleibt (Ihr Gesicht wird von einem Scanner abgetastet).
- Im Gebäude ist es weitgehend dunkel, die einzigen Lichtquellen sind grün schimmernde Displays und blinkende rote und blaue Lichter an mechanischen Apparaturen, die überall in das Gemäuer eingelassen wurden. Nur selten sorgen glaslose Fenster oder Lücken im Mauerwerk für etwas mehr Licht. Hinter

der Gruppe beginnt sich das große Tor wieder zu schließen...

- Manche Türen sind offen: In vielen Räumen stehen bis zu einem halben Dutzend Feldbetten, auf denen Tiermutanten festgeschnallt und mit Schläuchen an diversen mechanischen Apparaturen angeschlossen wurden. Manchmal ist hier ein Observator in einem weißen Kittel zu sehen, der die offenbar bewusstlosen Körper untersucht, oder Spritzen verabreicht.
- Insgesamt können hier 15 weitere Tiermutanten gefunden werden (Orang-Utan, Eidechse, Wiesel, Hase, Waschbär, Eichhörnchen, Luchs, Fuchs) gefunden werden, die mittels Drogen auf Betten ruhig gestellt wurden. Weiterhin gibt es zwei Arzt-Observatoren und zwei Wächter II Modelle im Schloss
- In einem großen Saal begrüßt sie ein weiterer Observator, allerdings bis auf eine um den Hals gebundene Fliege ohne Kleidung. Er stellt sich als „James“ vor und begrüßt die Gruppe zur „Prüfung“ (siehe nächstes Kapitel).

### **Weitere Räume**

Sollten sich Gruppenmitglieder absetzen und auf eigene Faust das Gebäude untersuchen, so können sie folgendes entdecken, bis sie von einer Wache aufgelesen und zum großen Saal gebracht werden:

- Die Kabelstränge führen zu einem zentralen Computer-Raum. Wird dieser zerstört, so agieren alle Roboter fortan orientierungslos. Binnen 15 Minuten muss die Gruppe die Anlage verlassen haben, sonst fliegt alles in die Luft.
- Computer-Rechenzentrum (Begreifen -3 erlaubt eine kurze Recherche im Computer-System: Das System ist Teil eines großen Netzwerkes namens "Chronos". Das "Empire" ist ein Feldversuch-Projekt von Chronos. Das Ziel ist unbekannt.
- Wartungs-Raum für Roboter: Einige Wächter-Modelle sind hier in einer Auflade-Station, andere werden von Observator-Robotern repariert.

## Die Prüfung

Sobald die Gruppe in das Innere des „Dunklen Schlosses“ geführt wurde, beginnt die Tauglichkeits-Prüfung:

Ein großer Bildschirm fährt von der Decke herunter und ein roter Laser-Scanner tastet die Gruppe ab. Eine Stimme ertönt, und auf einem Bildschirm erscheint das Gesicht eines roten lachenden Roboters:

SCAN ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN.  
PRIMITIVE HUMANOIDE LEBENSFORM  
IDENTIFIZIERT. INTELLIGENZ-LEVEL:  
NIEDRIG.  
BITTE WARTEN. PROGRAMM WIRD  
GELADEN...

Soundtrack-Tipp: „Sendung von der Maus“  
<https://www.youtube.com/watch?v=hNGBud94nbU>

*Herzlich Willkommen liebe Kinder!  
Heute lernt ihr etwas über die Geschichte  
unseres Planeten!  
Seid ihr alle Da?  
Oh kann euch nicht hööören!  
Seid ihr alle da!  
OK, dann geht's jetzt los!*

*Vor viiielen viielen Jahren lebten gaanz viele  
Menschen auf der Erde. Sie bauten groooooße  
Städte, flogen in schnellen Flugzeugen umher  
und tauchten in U-Booten tiiiiief in die Meere  
hinab.*

*Aber leider verstanden sich die Menschen nicht  
so gut. Immer wieder gab es Streit und Zankerei.  
Doch das war nicht das Schlimmste: Zuerst  
wurde die Erde krank, weil die Menschen wild auf  
ihr herum trampelten, sich zankten, nicht  
aufräumten und überall ihren Müll herumliegen  
ließen. Und dann wurden schließlich die  
Menschen ganz schlimm krank. Das machte viele  
ganz dolle wütend, und so stritten sie sich noch  
mehr. Bis plötzlich niemand mehr da war, der  
sich streiten konnte. Alle waren weg.*

*Alle? Nein. Nicht alle! Denn nun kommt das  
Empire zurück! Das Empire ist ein tolles Projekt,  
das sich schlaue Menschen vor langer Zeit für  
eine Frau mit einer Krone ausgedacht haben, die  
über viele Länder herrschte und die alle nur „die  
Queen“ nannten. Wir sind eine Initiative, die  
dafür sorgt, dass die Erde wieder bewohnbar  
wird. Aber diesmal wollen wir alles besser  
machen.*

*Und da kommt ihr ins Spiel! Wir suchen die  
schlauesten, stärksten, geschicktesten und  
gefühlvollsten Kinder auf der gaaaanzen Welt!  
Denn ihr seid die Zukunft!*

*Wollt ihr wissen, ob ihr dazu gehört?*

*Ja?*

*OK, dann starten wir jetzt mit unserem lustigen  
Spiel:*

*ASSIMILIEREN ODER TERMINIEREN!*

*Es stehen 4 spannende Challenges an! Eure  
Gruppe bestimmt für jede Herausforderung  
einen Champion, den ihr ins Rennen schickt.  
Aber Achtung! Jeder von euch kann nur eine  
Aufgabe absolvieren! Und nicht schummeln! Wir  
sehen aaaaaaallles!*

*Gewinnt ihr 3 von 4 Herausforderungen, dann  
seid ihr dabei! Wenn nicht... ach.. das wird eine  
Überraschung.*

*LOS GEHT'S!*

*Schickt den Ersten von euch zum großen Display  
dort vorne in der Wand. Hier drückt der oder die  
Mutige auf eines der vier farbigen Symbole und  
schon fängt der Spaß an!*

Die humanoide Gruppe muss nun ihre  
Prüfungen absolvieren. . Auf Basis der Prüfungen  
wird entschieden, ob sie assimiliert oder  
terminiert wird. An einer Wand wurde ein Touch-  
Pad aufgehängt, auf dem 4 große Symbole  
aufleuchten:

- Eine Faust
- Ein Fuß
- Ein Kopf
- Ein Herz

## Die Prüfungen sind:

Soundtrack-Tipp: "Glücksrad"

<https://www.youtube.com/watch?v=YmdQ15xZNPo>

### STÄRKE (Faust)

- Ein Bären-Tiermutant (Stallone 11) wird hereingebracht. Es wird ein waffenloser Ringkampf veranstaltet. Der Kampf ist beendet, wenn der Kontrahent am Boden liegt und sich nicht mehr rührt.
- Wird das Opfer gebrochen, so reißt der Bär ihm ein Auge heraus und lässt es schwer verwundet liegen. Das Auge wird später durch ein Laserauge ersetzt (siehe „Modifikatoren“).

ST:5 / Nahkampf 4 / WP: 4

Tierkraft: Riesig (1 WP: Schaden erhöhen/ 1 WP: eigenen Schadenspunkt verhindern)

### GESCHICKLICHKEIT (Fuß)

- Rote Lichtstrahlen weisen in der Mitte des Raums ein Feld aus, das vom Auserwählten betreten werden soll.
- Daraufhin fährt der Boden etwa 5 Meter in die Tiefe. Die Aufgabe lautet: Wieder lebendig nach oben klettern.
- Überall in den Wänden und im Boden gibt es etwa zwei Finger breite Spalten, die man nutzen kann, um wieder nach oben zu klettern. Dummerweise jagen allerdings auch immer wieder Sägeblätter aus den Spalten hervor und drohen den Spieler zu zerteilen...
- Kreissägen fahren aus Boden, der Decke und den Wänden. Es gilt elegant an ihnen vorbei nach oben zu klettern.
- Um einen Höhen-Meter zu schaffen, folgendermaßen würfeln:
- Wurf auf AUFMERKSAMKEIT um rechtzeitig zu sehen, wenn eine Kreissäge aus der Wand gefahren kommt. Erfolge gelten als Bonus für den anschließenden Bewegen-Wurf.

- Die Sägeblätter fahren aus (W6):
  - 1-4: Aus der nördlichen/östlichen/südlichen /westlichen Wand (Eigene Wand: Angriff+2, Gegenüberliegende Wand: Angriff -2)
  - 5: Aus dem Boden (nur relevant wenn am Boden)
  - 6: Zweimal würfeln
- Ein Sägeblatt-Angriff wird mit 6 Angriffswürfeln durchgeführt, Schaden 1
- BEWEGEN um den Angriff abzuwehren und nach oben zu klettern:
  - Erfolge negieren Angriffs-Erfolge der Sägeblätter
  - je weiterer Erfolg: 1 Meter nach oben geklettert
  - Misserfolg: Sturz auf den Boden
- Wenn das Opfer gebrochen wird, so verliert es einen Arm, der aber als Maschinenarm ersetzt wird (siehe „Modifikationen“).

### VERSTAND (Kopf)

- Ein Loch im Boden öffnet sich und ein metallischer Stuhl hinauf gefahren. Der Spieler soll hier Platz nehmen.
- Dann fahren Metallschienen aus den Armlehnen und der Rückenlehne und fixieren den Spieler am Stuhl.
- Eine Roboter-Stimme stellt 5 Fragen. Wenn eine Frage falsch beantwortet wird, so erhält der Spieler einen Elektroschock mit einem Angriff von 6 (1 Verwirrung pro Erfolg), Abwehr mit ERDULDEN. Wenn das Opfer gebrochen wird, so erleidet das Opfer schwere Hirnschäden. Diese werden jedoch repariert und der Schädel mit einem „Verstärkten Schädel“ aufgewertet (siehe „Modifikationen“).
- Die Fragen drehen sich allesamt um bekannte oder unbekannte Kinderserien. Du kannst dir selbst welche ausdenken oder bspw. dir hier ein paar Impressionen holen: <https://www.wisst-ihr-noch.de/quiz/schaffst-du-es-alle-15-fragen-in-diesem-kinderserien-quiz-zu-beantworten-77984/>

## **EMPATHIE (Herz)**

- Ein Observator-Roboter bringt zwei an Elektro-Rollstühle gefesselte Tiermutanten herein: Ein Froschmensch (Elvis 81) und die Tiermutantin Gretzky 22 (oder einen anderen Tiermutanten, welcher der Gruppe bereits bekannt ist).
- Der Observator verletzt mit seiner Kreissägen-Hand den Oberschenkel von Gretzky 22 schwer. Sie schreit und brüllt vor Schmerzen, während Blut auf den Boden rinnt.
- Der Observator verlangt, dass man eine Person auswählen soll, die gerettet werden kann. Die andere wird terminiert...
- Der Observator steht daneben und erwartet eine Entscheidung, während sich seine Kreissäge dem Froschmenschen annähert, der wie Gretzky 22 panisch um Hilfe schreit...
- „Entscheide dich: Wählst du das effiziente unversehrte Leben eines Individuums, das du nicht kennst, oder wählst du ein bereits beschädigtes, ineffizientes Lebewesen, nur weil du eine soziale Bindung mit ihm aufgebaut hast? Wähle! Wähle! Wähle!“
- Welche Wahl der Charakter trifft ist nicht entscheidend. Die eigentlich Prüfung ist, ob er sich gegen die Wächter auflehnt, oder den Anweisungen folgt.
- Sollte sich der Spieler gegen den Roboter auflehnen, so erscheint in Kürze ein Wachroboter zur Unterstützung. Einem gebrochenen Charakter wird mit der Kreissägen-Hand des Observator-Roboters eine Hand abgetrennt, die später durch eine Werkzeughand ersetzt wird (siehe „Modifikationen“).

## **Die Auswertung**

- Sollte sich die Gruppe nicht an die Regeln halten, so erhält sie für jeden Regelverstoß 0,5 Strafpunkte.
- Für jede erfolgreich absolvierte Prüfung gibt es 1 Punkt.
- Sollte die Gruppe nach 4 Prüfungen 3 Punkte haben, so haben sie das Spiel gewonnen und werden als „Gesandte des Empires“ in den Dienst gestellt. Ein Einspruch ist nicht vorgesehen.
- Sollte die Gruppe verlieren, so wird das „Terminierungs-Protokoll“ aktiviert. Eine freundliche Roboter-Stimme bittet die Gruppe zu warten, bis die Terminierungs-Einheit eingetroffen ist. Eine perfekte Gelegenheit, abzuhaufen. Beispielsweise über eines der Fenster, das in den Innenhof führt. Von hier gilt es nur noch dem Beschuss mehrerer Wächter-Roboter auszuweichen und durch Lücken in den Festungsmauern zu verschwinden.

## IM AUFTRAG DES „EMPIRE“

Sollten Teile der Gruppe „assimiliert“ werden, so führt dies zu einigen Veränderungen:

### Modifikationen

Mutanten, die für das „Empire“ arbeiten, werden chirurgisch verbessert: Es wird ein Sender injiziert und eine kleine Bombe im Nacken implantiert. Desweiteren erhalten sie eine der folgenden Verbesserungen (weitere Details hierzu siehe „Biomods“ aus dem „Mutant - Elysium“ Band):

#### VERSTÄRKTER SCHÄDEL

Der Schädel wird mit einer Mischung aus Metall und schützenden Kompositmaterialien verstärkt. Panzerung 3 (zusätzlich zu Rüstung), Kritische Verletzung „66“ kann einmal neu gewürfelt werden.

#### MASCHINENARM

Ein starker Arm aus Metall.  
Ausrüstungsbonus von +3 auf Prügeln (wenn unbewaffnet) und auf Kraftakt.

#### INFRAROTSICHT

Ein rotes Auge, das Wärme und Strahlung wahrnehmen kann.  
Ausrüstungsbonus von +2 auf Auskundschaften, wenn es darum geht, Lebewesen wahrzunehmen.  
Sicht auf Reichweite KURZ in Dunkelheit.

#### WERKZEUGHAND

Gewährt einen Ausrüstungsbonus von +2 auf Zusammenschustern für alle Arten von Reparaturen.  
Kann auch im Nahkampf als Waffe verwendet werden (Bonus +2, Waffenschaden 2).

#### STIMMVERSTÄRKER

Ein Implantat im Kehlkopf, das es dem Anwender erlaubt, mit extrem lauter Stimme zu sprechen.  
Ausrüstungsbonus von +2 auf Manipulieren oder Einschüchtern in Situationen, in denen es nützlich ist, laut zu sprechen.

## Missionen:

Das Empire erwartet, dass die neuen Botschafter „Missionen“ im Namen des „Empire“ erfüllen:

### Höllenfahrer

Es wurden aufständische wilde Humanoide lokalisiert. Sie sind der gewalttätig. Den Spähern ist es bislang nicht gelungen, sie zu Konversationen in das „Dunkle Schloss“ zu führen. Die Anführerin, eine große Frau mit blauen Haaren, muss in das Schloss gebracht werden. Dort soll der Investigator prüfen, ob eine Assimilierung für das Empire sinnvoll ist, oder eine Terminierung vorgenommen werden muss. Für diese Aufgabe werden zwei Wächter-Modelle zur Verfügung gestellt. Der Einsatz der Wächter-Modelle wird nur innerhalb der Missions-Parameter mit einer kalkulierten Erfolgsquote von mindestens 76% gestattet.

### Assimilierung der Arche

Alle Mitglieder der Gemeinschaft der Arche müssen zum „Schwarzen Schloss“ gebracht werden. Dort werden sie auf Eignung geprüft und assimiliert oder terminiert.  
Für diese Aufgabe wird ein Wächter-Modell zur Verfügung gestellt. Der Einsatz der Wächter-Modelle wird nur innerhalb der Missions-Parameter mit einer kalkulierten Erfolgsquote von mindestens 76% gestattet.