

DER LÄRMTURM

Dieses Szenario behandelt alle wichtigen Aspekte des Spiels „Mutant: Jahr Null“ und ist in erster Linie als „One-Shot“-Szenario konzipiert worden, um neuen Spielern in einer langen Spielsitzung das Spiel und alle wichtigen Elemente vorzustellen.

Das Kernelement - „Der Lärmturm“ - lässt sich aber auch gut in eine reguläre Kampagne als Zonensektor integrieren.

Das Szenario ist in drei Kapitel aufgeteilt:

- Die Arche: Die Gruppe arbeitet an einem ersten Archen-Projekt und sucht nach einem Pirscher, der behauptet „Eden“ gefunden zu haben.
- Die Reise: Die Gruppe macht sich auf den Weg zum „Lärmturm“. Dabei müssen sie sich einigen Gefahren der Zone stellen und finden eventuell erste Artefakte aus der Vorzeit.
- Der Lärmturm: Die Gruppe erreicht ihr Ziel und entdeckt sein Geheimnis. Doch werden sie den Ort wieder lebend verlassen können?

Solltest du bereits den Start einer ganzen Kampagne planen, so schaue dir auch mein Szenario „Die Macht des großen Schraubers“ an, das ich explizit für diesen Zweck geschrieben habe. Weitere Materialien zu „Mutant Jahr Null“ und anderen Spielen von Free League kannst du hier finden:

<http://yearzero.rpg.systems>

Der Schnellstarter

Im Schnellstarter-Heft, das kostenlos auf der Seite des Uhrwerk-Verlages heruntergeladen werden kann, findest du eine Reihe von nützlichen Informationen, die du benötigst, wenn du den „Lärmturm“ als One-Shot spielen möchtest:

- Eine Zusammenfassung der wichtigsten Regeln
- Eine Beschreibung der Arche und der NSCs, die auch in diesem Szenario verwendet werden.
- Regeln und Tabellen, die du für die Zonen-Expedition verwenden kannst.
- Vier spielbare Charakter-Klassen und Regeln zum Erstellen der Charaktere. Um Zeit zu sparen, kannst du auf die Archetypen zurückgreifen, die diesem ZIP-File beiliegen.

Der Schnellstarter kann hier heruntergeladen werden:

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

Die Arche

Dieses Szenario baut auf der im Schnellstarter-Szenario „Eine neue Art von Bestie“ beschriebenen Arche auf. Stelle deinen Spielern einen Ausdruck der Arche aus dem Schnellstarter als Handout zur Verfügung.

Einige hier im Szenario erwähnte NSCs kannst du auch im Schnellstarter wiederfinden: Astrina, Sixter, Oskartian, Marlotte.

Die Zone

Dieses Szenario spielt in der postapokalyptischen Zukunft von London. Die Spielgruppe beginnt das Spiel ohne eine Zonenkarte, im Verlauf des Spiels wird sie aber auf Kartenmaterial stoßen.

Die Gruppe

Im ZIP-File findest du einige fertige Charaktere, die du deiner Gruppe zur Auswahl aushändigen kannst. Lediglich die anfänglichen Ressourcen (Fraß, Wasser, Kugeln) müssen noch ausgewürfelt werden.

Achte darauf, dass auf jeden Fall ein Pirscher Teil der Gruppe ist. Desweiteren sollte ein Charakter der Gruppe lesen können. Grundsätzlich können dies zu Beginn nur Chronisten. Es spricht aber nichts dagegen, wenn du einem Schrauber oder einem Hehler der Gruppe auch erlaubst, lesen zu können – selbst wenn zu Beginn nur wenige Mutanten in der Arche des Lesens mächtig sind.

Beschreibt die Welt zusammen!

„Mutant: Jahr Null“ lebt von den verrückten Ideen der Spieler: Lass sie beschreiben wie sie etwas tun und lasse ihnen genug Freiraum, um sich auszutoben. Gehe auch auf abgedrehte Lösungsvorschläge ein und lasse dich als SL zusammen mit den Spielern überraschen, was wohl als Nächstes passiert...

Die Handlung in Kürze

- Astrina, die Anführerin der Chronisten, plant mit der Gruppe die Entwicklung der Arche.
- Nachdem ein erstes Archenprojekt begonnen oder sogar vielleicht abgeschlossen wurde, bringt die Rückkehr des Pirschers Yotek Unruhe in die Arche: Es geht das Gerücht um, dass Yotek das legendäre Eden gefunden habe! Astrina bittet die Charaktere, Yotek zu finden und dem nachzugehen.
- Nachdem die Gruppe Yotek gefunden hat, stellt sich heraus, dass dieser ein Aufschneider ist, aber etwas entdeckt hat: Einen merkwürdig leuchtenden Turm im Nebel und seltsame Klänge, die man nie zuvor gehört hat... und den Ausschnitt einer Karte mit dem Standort des „Lärmturms“ Der Ursprung von Licht und Musik? Astrina bittet die Gruppe, dem auf den Grund zu gehen. Sie startet eine Zonenexpedition zum Lärmturm.
- Dort angekommen entpuppt sich der „Lärmturm“ als alter Supermarkt mit überdimensionaler Reklametafel, der sporadisch aufleuchtet und Musik in die Zone schallt.
- Genauere Untersuchungen fördern einen alten Bunker unter dem Supermarkt zutage, mitsamt den Überresten des unglücklichen Bewohners.
- Das Öffnen des Bunkers führt zu einer Kernschmelze des Mini-Reaktors, der immer noch für Energie sorgt. Die Gruppe kann mit einigen Vorräten und Artefakten fliehen, bevor der Bunker explodiert.
- Oben angekommen erwartet die Gruppe eine letzte böse Überraschung: Ein hungriges Monster, das jeden Neugierigen, der sich bislang zum Lärmturm gewagt hat, aufgefressen hat...

Spielbeginn

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

Die Außenwelt ist ein Ozean aus Chaos, Zerstörung und Tod: 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. Ein seltsamer Schleier liegt über eurer Vergangenheit – Niemand von euch ist älter als 20 – und keiner kann sich an etwas erinnern, das länger als 10 Jahre her ist.

Bislang haben nur einige Pirscher die Arche verlassen, und somit ist sie der einzige Ort, den die meisten von euch jemals gesehen haben. Die Chronisten - welche den Ältesten bewachen - sagen, dass die Arche einst ein „Fährschiff“ gewesen sei. Früher soll sie über den schlammigen und toten Faul-Fluss gefahren sein, in dem sie nun seitdem ihr denken könnt verrostet und zerfällt.

Jetzt liegt der Älteste im Sterben. Ohne die Führung des Ältesten ist die etablierte Ordnung zusammengestürzt. Die Lebensmittellager der Arche leeren sich schnell und das kleine Feld an der Außen-Palisade, welches von den Chronisten angelegt wurde, kann nicht den Hunger aller stillen. Die Starken nehmen sich, was sie brauchen mit Gewalt und zwingen die anderen in ihre Dienste. Einige besonders fähige und charismatische Mutanten wie der Hehler Sixter, die Bandenchefin Marlotte oder der Kultistenführer Oskartian haben sich als mächtige Herrscher in der Arche durchgesetzt. Sie bestimmen über die Verteilung der letzten Ressourcen wie Wasser und Fraß.

Ihr habt es bislang vermieden, euch von einem der großen Bosse der Arche abhängig zu machen, dafür wacht ihr allerdings häufig mit knurrenden Mägen auf. Heute aber hat euch Astrina, die Anführerin der Chronisten zu sich gebeten. Die Chronisten beschützen den Ältesten und sammeln das Wissen über die alte Welt. Mit dem Versprechen auf Fraß, Wasser und Kugeln betretet ihr die Kabine von Astrina im obersten Deck der Arche...

Die Arche

Die Gründung des Rates

Die schlanke, kleingewachsene Chronistin trägt ein Kleid aus der Vorzeit, welches ihr etwas zu groß ist und bittet euch an einem alten Holztisch Platz zu nehmen.

„Ich danke euch, dass ihr meiner Einladung gefolgt seid. Ihr wisst selbst – es steht nicht gut um uns. Das Volk bricht auseinander. Wir müssen etwas tun. Daher habe ich euch eingeladen: Ihr habt es geschafft, bislang unabhängig zu bleiben und jeder von euch repräsentiert eine andere Gruppe unseres Volks. Ich bitte euch, Teil meines Rates zu werden: Zusammen werden wir entscheiden, was getan werden muss, damit unser Volk eine Zukunft hat. Und wenn wir gemeinsam handeln, dann werden uns viele weitere aus dem Volk unterstützen! Was sagt ihr, seid ihr dabei?“

- ❑ Astrina möchte über das erste Projekt der Arche diskutieren. Dazu kannst du den Spielern das Handout „Der Aufbau der Arche“ austeilten: Sie müssen entscheiden, welches Projekt als erstes angegangen wird. Im Grundregelwerk findest du viele weitere Archenprojekte und weiterführende Optionen, doch im Rahmen eines Oneshot-Szenarios sollten sich die Spieler auf eines der vier im Handout erwähnten Projekte einigen.
- ❑ Lass die Spieler auf das ausgewählte Archenprojekt würfeln und beschreiben, was sie tun. Auch wenn nur die Spieler würfeln, so helfen weitere Mutanten aus dem Volk mit, die Gruppe führt die Arbeiten an.
- ❑ Optional kannst du den Kultisten-Anführer Oskartian ins Spiel bringen: Er und seine Anhänger der „Schildwachen der Apokalypse“ missbilligen den Ausbau der Arche, denn sie glauben, dass das Ende aller Tage nah ist. Das Volk solle sich auf den Untergang vorbereiten und keinen Gedanken an die Zukunft verschwenden! Die Werte von Oskartian findest du im Schnellstarter-Heft.
- ❑ Die Projektarbeiten dauern einige Tage an. Wenn die Gruppe das Ergebnis ihrer bisherigen Arbeiten besprochen hat (und eventuell sogar schon eine Verbesserung in der Arche herbeiführen konnte – in diesem Fall beschreibt zusammen, wie sich die abgeschlossenen Arbeiten auf das Leben in der Arche auswirken), tritt Astrina mit einer weiteren Bitte an die Gruppe heran.

Die Suche nach Yotek

Die Chronistin Astrina ruft erneut die Charaktere zu sich: Sie wirkt nervös. Der Pirscher Yotek ist vor Kurzem in die Arche zurückgekehrt. Er soll am Palisadentor der Arche aufgetaucht sein und behauptete, Eden gefunden zu haben: Die legendäre Geburtsstätte des Volkes.

Die Gruppe muss Yotek so schnell wie möglich finden, denn es ist klar, dass auch alle Bosse der Arche ein Interesse daran haben werden, Yoteks Geheimnis zu erfahren. Wenn sich die Gruppe in der Arche umhört, so erfährt sie Folgendes:

- Am Palisadentor steht derzeit der haarlose Kultanführer Oskartian, umringt von einigen Anhängern, gekleidet in rußgeschwärzten Decken, Westen aus Autoreifen oder in Müllsäcken. Er hält eine flammende Rede über das Ende der Welt: „Es heißt, Eden sei gefunden worden – doch glaubt diesen Geschichten nicht! Glaubt nicht daran, dass es Hoffnung gibt! Denn es gibt keine! Das Ende aller Tage - Es ist nah! Und wir sind seine Wächter – Die Schildwachen der Apokalypse! Kommt zu mir! Schließt euch mir an! Befreit euch – und akzeptiert die Wahrheit!“
- Am Tor der Arche kann man erfahren, dass Yotek einige Kugeln verschenkte und behauptete, dass er einen Ort gefunden habe, wo es noch viel mehr davon gebe: Eden! Gleich würde er mit Fusel zurückkehren und dann würde gefeiert! Yotek wurde dabei schnell von einigen Leuten bedrängt, die weitere Kugeln wollten. Ein Mitglied von Oskartians Kult, den „Schildwachen der Apokalypse“, wurde daraufhin handgreiflich: Eden sei eine Lüge und das Ende sei Nah! Yotek gelang es aber, sich aus der Affaire zu ziehen und einige Mutanten verprügelten den Kultisten, bis er sich nicht mehr rührte. Wenig später haben ihn einige seiner Leute weggeschliffen.
- Der Boss Marlotte und ihre gut trainierte Truppe ist auch auf der Suche nach Yotek: Marlotte kann Unruhe nicht leiden – sie versucht seit geraumer Zeit ihre Miliz als Ordnungskraft in der Arche zu etablieren. Von daher wären Yotek und sein Geheimnis bei ihr am sichersten – und wenn etwas dran ist, an dem Gerücht von Eden, dann würde sie es schon herausfinden. Jedem, der ihr in die Quere kommt und auch auf der Suche nach Yotek ist, droht sie schwere Prügel an. Die Gruppe kann versuchen, Marlottes Bande zu umgehen (mittels **Schleichen**), oder sich herausreden (mittels **Manipulieren**).
- Wer guten Fusel oder Informationen will, der muss zum Hehler Sixter gehen. Er hat und weiß alles. In der Tat war Yotek vor Kurzem bei ihm. Er kaufte eine Flasche Fusel und fragte Sixter, wie viel er für eine Schatzkarte zahlen würde, die zu einem Ort führte an dem es alles gebe was man sich nur erträumen könne. Sixter bekundete Interesse und wollte mehr erfahren. Aber außer, dass Yotek diesen Ort den „Lärmturm“ nannte, war nichts aus ihm heraus zu kriegen. Yotek musste pissen und wollte danach die Verhandlungen fortsetzen, aber er kam nicht wieder. Sixter kennt Yotek gut: Der Pirscher findet immer wieder etwas, aber er ist auch ein bekannter Aufschneider und Großmaul. Sixter glaubt nicht an die „Eden“ Geschichte und teilt seine Informationen daher gerne mit der Gruppe – gegen Kugeln oder einen Gefallen...

- Auf dem Kürzesten Weg zum „Austreten“ kommt die Gruppe an einem Lager-Raum vorbei, vor dem eine Frau mit Vampirzähnen steht, die in eine schwarz, von Flickern übersäte Tunika gekleidet ist: Sie gehört zu den „Schildwachen der Apokalypse“, dem Untergangskult von Oskartian. Hinter ihr sind Schmerzensschreie zu hören: Irgendjemand wird gerade schrecklich verprügelt...
- Im Lagerraum vermöbeln zwei „Schildwachen“ den „Ketzer“ Yotek, der bereits wehrlos am Boden liegt. Die Gruppe kann mit **Manipulieren** versuchen einzugreifen – oder muss die Kultisten mit Gewalt ausschalten.
- Yotek wurde von den Kultisten bereits durchsucht: Von großem Reichtum ist aber nichts zu finden. Lediglich W6 Kugeln besaß er noch, eine Flasche Fusel, die er gerade von Sixter erworben hatte und eine Karte, die den Standort eines Ortes mit dem Namen „Lärmturm“ zeigt, an dem laut Yotek Reichtümer der Vorfahren warten. In ihrem Eifer haben die Kultisten die Karte bereits zerrissen, die Stücke liegen auf dem Boden zerstreut herum, können aber wieder zusammengesetzt werden.
- Wenn Yotek mittels **Heilen** aufgeweckt wird, so ist dieser immer noch schwer benommen. Dennoch lässt sich einiges erfahren, wenn die Gruppe hartnäckig ist: Er gibt zu, dass er nicht sicher ist, Eden gefunden zu haben. Aber da war Etwas! Ein merkwürdiger leuchtender Turm im Nebel und seltsame Klänge, die er noch nie zuvor gehört hat. Der Lärm wurde immer lauter, je mehr er sich dem Turm näherte. Da wurde es ihm zu unheimlich. Er fand eine Handvoll Kugeln in der Nähe, markierte den Ort auf der Karte und kehrte in die Arche zurück, um Profit aus dem Fund zu schlagen.

Die Karte

- Überreiche den Spielern die Karte, die als Handout beiliegt. Ein Pirscher der Gruppe kann den Standort der Arche auf der Karte aufgrund des markanten Flusslaufs sofort identifizieren.
- Du kannst den Ort der Arche frei wählen, aber es bietet sich an, die Arche in der Nähe des Wassers im rechten Bereich der Karte zu platzieren. Bedenke auch, dass die Wahl des Ortes bestimmt, wie viele Sektoren die Gruppe bis zum Lärmturm erkunden muss. Es ist auch möglich diagonal zu reisen. Je nach Sektor benötigt man dafür allerdings eventuell ein Schrottfloß, um den Fluss zu überqueren.
- Wenn die Gruppe nicht selbst darauf kommt, so wird Astrina die Gruppe natürlich darum bitten, den Lärmturm aufzusuchen um herauszufinden was sich dort befindet. Wenn sie nicht schnell handeln, so wird Marlotte von der Sache Wind bekommen und ihnen zuvor kommen...

Die Legende von Eden

Im Volk erzählt man sich gerne die Legende von Eden: Der mystischen Geburtsstätte der Mutanten, an dem es immer genug Fraß und sauberes Wasser gibt.

Niemand weiß, wo Eden liegt, und warum das Volk Eden verlassen hat. Doch viele glauben daran, dass Eden eines Tages gefunden und das Volk dorthin zurückkehren wird.

Die Reise

Es ist Zeit die Arche zu verlassen und dem Mysterium des Lärmturms auf den Grund zu gehen.

Regeln

Eine kompakte Form der Reise-Regeln findest du im Schnellstarter-Heft. Um einen sicheren Weg durch einen nicht erkundeten Sektor zu bewegen, würfelt der Pirscher auf seine Fertigkeit **Pfadfinder**.

Bei einem Erfolg erkennt der Pirscher mögliche Gefahren in diesem Sektor. Zusätzliche Erfolge können genutzt werden, um:

- Ein Artefakt in diesem Sektor zu orten (falls es eines gibt)
- W6 Kugeln oder Wasser oder Fraß zu finden
- Die Fäulnisstufe des Sektors um zu senken

Die Gruppe kann normalerweise pro Tag 3 Sektoren im schwierigen Terrain der Zonen durchqueren. Sollte der Pirscher nicht die Fäulnisstufe in allen Sektoren gesenkt haben, so erleidet die Gruppe am Abend 1 Fäulnispunkt. Außerdem muss sie 1 Ration Fraß und Wasser aufbrauchen.

Lass die Gruppe auf dem Weg zum Lärmturm höchstens zwei kleine Artefakte finden. Aus der Liste im Schnellstarter-Heft bieten sich hier an: Leuchtpistole, Schmerzmittel, Ahnen-Schutzanzug. Gerade der Schutz-Anzug könnte noch nützlich werden. Benutze ansonsten die Schrott-Tabelle im Schnellstarter-Heft.

Wenn die Gruppe auf eine Gefahr stößt, so kann ein Charakter auf **Zonenkunde** würfeln: Bei Erfolg kannst du ihm mehr Informationen über die Art der Gefahr zukommen lassen.

Welcher Weg führt zum Ziel?

Lass die Gruppe darüber beraten, welchen Weg sie zum Lärmturm einschlagen wollen:

- Wollen sie über Land gehen? In der Nähe des Wassers ist die Zone sumpfig und faulig – hier kommt man nur schwer voran und benötigt die doppelte Zeit.
- Wollen sie über den Fluss setzen? Wenn ein Schrauber mit **Zusammenschustern** ein Schrottfloß baut, so könnte dies gelingen. Aber die Teile aufreiben benötigt etwas Zeit. Sixter könnte vielleicht helfen – wenn etwas für ihn rausspringt. Aber was passiert, wenn Marlotte oder Oskartian erfahren, was die Gruppe so treibt?
- Ein größerer Umweg könnte im Endeffekt sogar Zeit einsparen – und sicherer sein.

Zonen-Sektoren

Was auf der Reise passiert bestimmst du. Du kannst wie im Schnellstarter Heft vorgeschlagen die Zone und Ereignisse auswürfeln – oder aber (was für ein Oneshot-Szenario sinnvoller ist) bestimmen was wo geschieht. Hier einige Vorschläge;

Messerscharfes Schilf

- Seit geraumer Zeit kämpft ihr euch durch dicken Morast und gelbraunes, 3 Meter hohes Schilfgras. Einige Gräser sind messerscharf, unterscheiden sich äußerlich jedoch kaum von normalem harmlosem Schilf. Ihr müsst aufpassen, euch nicht zu verletzen...
- Alle würfeln auf Erdulden, bei einem Fehlschlag erleidet ein Charakter 1 Schaden.

Faulfisch-Angriff

- Am Ufer oder beim Überfahren eines Sees oder Flusses greift unvermittelt ein Faulfisch an: Ein mehrere Meter langer Raubfisch mit aufgequollenen Augen, gewaltigem Maul, zwei Tentakelarmen, mit denen er Opfer auch von Land ins Wasser ziehen kann und mehreren Reihen messerscharfer Zähne...
- Der Faulfisch führt einen hinterhältigen Angriff aus und würfelt auf Bewegen (mit 9 Würfeln) gegen **Auskundschaften** des Opfers. Gelingt dem Fisch das Anschleichen, so erhält er einen freien Angriff, der nicht abgewehrt werden kann.
- Bei einem erfolgreichen Angriff zieht der Faulfisch seine Beute unter Wasser und versucht sie zu ertränken (1 Schaden pro Runde, das Opfer kann sich mit **Kraftakt** befreien)
- Werte des Faulfisches: Stärke 6, Nahkampf 3 / Geschicklichkeit 5, Bewegen 4 (im Wasser) / Biss: 2 Schaden / Panzerung: 3
- Der Faulfisch kann ein Artefakt verschluckt haben, beispielweise eine Leuchtpistole (Schnellstarter S.10),

Knochen-Hummeln

- In der Ferne ist ein stetig lauter werdendes Summen zu hören, doch noch ist nichts zu sehen.
- Drei gewaltige riesige Hummeln in Dackelgröße und kalkweißem knochenartigen Panzer schwirren durch die Ruinen der Zone.
- Aus einer Öffnung am Rumpf können sie große Lachen von Säure ausscheiden und damit ihre Ziele verätzen. Sie flattern so lange über ihren Opfern, bis diese von der Säure gezeichnet zusammenbrechen.
- ST4, GE6 / Fernkampf 2, Panzerung 5 (Knochenplatten) Angriff: Säurespucke (Reichweite: Nah, Schaden 1). Wenn die Säure nicht mit Wasser entfernt wird, verursacht sie in der nächsten Runde einen weiteren Schadenspunkt.

Das alte Gebäude

- Mitten in der toten Landschaft steht ein altes Gebäude, das als einziges dem Verfall getrotzt hat. Vielleicht lässt sich dort etwas Wertvolles finden?
- Bei dem Gebäude handelt es sich um ein altes Schulgebäude, das merkwürdige Orte für die Gruppe bereithält: Eine zerfallene Sporthalle mit seltsamen Geräten und einer Waffenkammer voller Baseball-Schläger, viele Räume mit alten Tischen, Stühlen und Kreidetafeln, sowie ein Naturwissenschaftlicher Trakt, in dem sich zwar ein Artefakt finden lässt (Ein Ahnen-Schutzanzug im Chemie-Labor), der aber auch von Schlingpflanzen übernommen wurde.
- Schlingpflanzen: Stärke 9 / Nahkampf 3, Schaden: 1 Erschöpfung (Kleine giftige Stachel), 3 Angriffe pro Runde (Stärke wird auf die Angriffe aufgeteilt, zuzüglich jeweils Nahkampf).

Zonen-Ereignisse im Schnellstarter

Weitere passende Ereignisse findest du im Schnellstarter-Heft:

- Magnetfeld – Tabelle 31-33
- Säureregen – Tabelle 41-43
- Luftgelee – Tabelle 51-53

Der Lärmturm

Die Umgebung des Turms

- In der angrenzenden Zone des Lärmturms ist es sehr nebelig. Die Luft ist feucht und warm.
- Ein aufmerksamer Pirscher kann ein völlig verrottetes Schild entdecken: Es zeigt eine Krone, mit einem Pfeil der in die Richtung des „Lärmturms“ weist... (ein altes Werbe-Schild des „King-Markt“)
- **Auskundschaften:** Im Nebel ist für kurze Zeit ein unheimliches rotes Leuchten zu sehen und ein blechernes undefinierbares Geräusch zu hören (die auf einem großen Betonpfeiler aufgehängte, halb abgerissene Neon-Reklame des Supermarkts und Supermarkt-Musik aus einem alten Lautsprecher).
- Wenn sich die Gruppe dem Turm weiter nähert, dann ist für jeden sehr deutlich eine seltsame blecherne Melodie zu hören (siehe „Supermarkt-Musik“ unter „Soundtracks“). Dazu ist ein schlanker Turm im dichten Zonen-Smog zu erkennen, der immer wieder von rotem flackerndem Licht angestrahlt wird. Der Nebel ist sehr dicht, er kann nicht sehr weit weg sein – und ist sicher nicht größer als 20 Meter. Nach wenigen Minuten ist der Spuk wieder vorbei.

Gefahr: Schlammpfützen

- Die Gegend um den Lärmturm ist mit heißen Pfützen aus brodelndem Schlamm bedeckt.
- **Zonenkunde:** Ein Pirscher kann die Gruppe hindurch lotsen. Ansonsten erleidet jeder Charakter bei einem Schlamm-Geysirausbruch einen Angriff von 6 Baswürfeln, jeder Erfolg verursacht 1 Schaden.

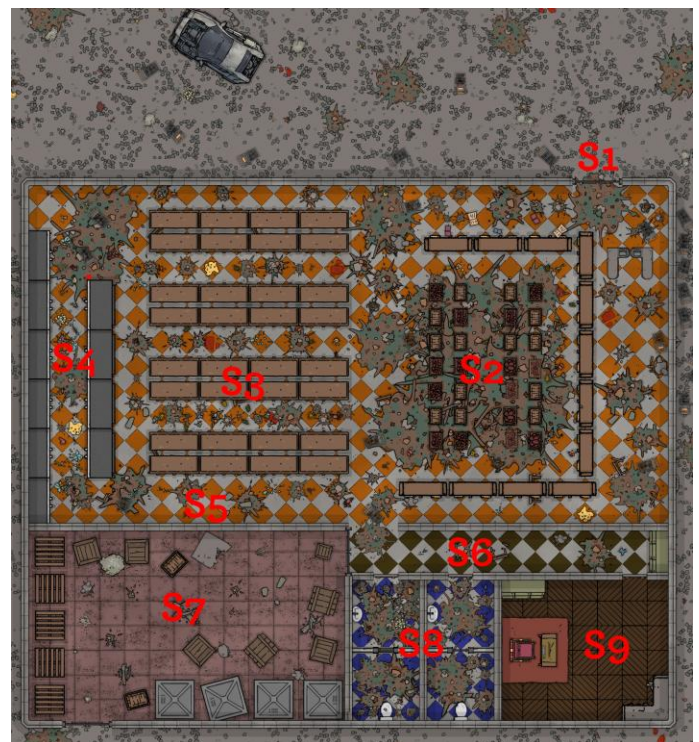
Vor dem Gebäude

- Allmählich schält sich ein großes, erstaunlich unversehrtes Gebäude aus dem Nebel: Ein hässlicher Betonklotz ohne Fenster, auf dessen Dach ein hoher Betonpfeiler errichtet wurde, der über 10m in die Höhe ragt. Hier war einst ein großes Schild befestigt, das halb abgerissen an einigen Kabeln und Stahlseilen vom Turm hängt und durch vom Zonenwind hin und her baumelt. Es zeigt eine Krone und der Schriftzug „King-Ma...“ lässt sich noch entziffern – der Rest des Schildes wurde abgerissen.
- Das Gebäude verfügt augenscheinlich über keine Fenster, es gibt aber einen großen Eingangsbereich, über dem ein weiteres Mal eine Krone abgebildet ist. Die verrosteten Gerippe einiger Autos stehen vor dem Gebäude. Ansonsten ist alles ruhig – es herrscht eine geradezu gespenstige Stille.
- **Auskundschaften:** In der Nähe des Supermarkts sind viele Spuren eines Tieres zu finden: Die großen schweren Pranken deuten auf ein Monstrum mit gewaltigen Klauen hin. Hin und wieder finden sich abgenagte Knochen im Morast. Und ein menschlicher Schädel.
- **Zonenkunde:** Die Spuren stammen vermutlich von einem Verschlinger – einem Biest, welches Zonenwanderer in einem Stück in sein Maul stopft. Die meisten Spuren sind sehr alt, die frischesten sind etwa einen Tag alt. Das Monster wird im Finale auftauchen.

Der Lärmturm erwacht

- Im Keller des Gebäudes steht ein alter defekter Reaktor, der den Supermarkt immer wieder kurzzeitig mit Strom versorgt.
- Wenn dies geschieht, dröhnt aus den alten Lautsprechern des Supermarktes eine ohrenbetäubend laute, blecherne Melodie (einen Vorschlag findest du am Ende dieses Dokumentes unter „Soundtracks“), die Reste des alten Werbeschildes auf dem Betonpfeiler tauchen den Turm funkensprühend in ein neonrotes Licht und auch im Supermarkt flackern einige Leuchtröhren auf.
- Dieser Effekt tritt ein, nachdem die Gruppe den Supermarkt betreten hat und gerade damit beginnt sich umzusehen.
- Im flackernden Licht der Leuchtröhren lässt sich aus den dreckigen, halb herunterhängenden Deckenpaneelen ein Schwarm faustgroßer Zonenegel auf ein Opfer fallen...
 - Stärke 6 / Biss (Schaden: 1, danach jede Runde 1 Schadenspunkt bis der Egel mit einem Wurf auf **Prügeln** entfernt wurde)
 - Schwarm: Jeder Angriff verursacht nur 1 Schaden (voller Schaden bei Feuer)
- Später wird der Supermarkt plötzlich wieder dunkel und still... kurz darauf setzt die Musik wieder ein – und die Beleuchtung geht erneut an. Immer wieder und wieder...

Im Gebäude



- Es gibt zwei Eingänge in das Gebäude: Den Vordereingang (S1) und das Lagertor (S7).
- Der Vordereingang steht leicht offen: eine schleimige Masse bedeckt hier den Boden.
- Das Tor zum Lager ist verschlossen (**Kraftakt-2** um es aufzustemmen), allerdings ist der Beton auf der Rückseite rissig und spröde geworden, An einigen Stellen hat er faustgroße Löcher. Mit einem Wurf auf **Begreifen-1** lässt sich eine Schwachstelle ausmachen und den Beton soweit aufstemmen, so dass man in den Lagerraum hineinkriechen kann.

S1 – Haupteingang

- Die Tür vom Haupteingang steht halb offen. Über dem Eingang prangt ein altes verrostetes Schild, das eine rote Krone und die Aufschrift „K.g-arkt“ zeigt.
- Der Boden des Gebäudes ist von grün-bräunlichem Schleim überzogen. Hier und da liegen zwischen Unrat und Schrott sauber abgenagte Knochen herum...

S2 – Obst/Gemüseabteilung

- Bis auf alte Kisten und die vergammelten Poster von Blumenwiesen und Apfelbäumen wachsen hier nur noch einige Ranken aus einer dicken Moosdecke, die sich über den glitschigen Fußboden ausgebreitet haben. Doch irgendetwas liegt da... es könnten die Überreste eines Zonen-Reisenden sein...
- Die Ranken gehörten zu einer fleischfressenden Pflanze, die hier wuchert. Wer nicht mittels Wurf auf **Zonenkunde** vorab misstrauisch wird, der wird von der Pflanze per Überraschungsangriff (1 Aktion, danach +2 Initiative) umschlungen und mit ihren ätzenden Tentakel-Ranken zersetzt...
 - Stärke: 6, Schaden: 1.
 - Bei erfolgreichem Angriff befindet sich das Opfer im „Haltegriff“ der Pflanze und muss einen vergleichenden Wurf auf Nahkampf bestehen um sich zu befreien. Ansonsten erleidet das Opfer jede Runde 1 Schaden.
 - Hier liegen tatsächlich die Gebeine und unverdaulichen Überreste eines Reisenden: 1 rostige Machete (Bonus+1, Schaden 2), W6 Kugeln und eine zugeschleimte Karte der Zone (Artefakt) lassen sich hier finden. Der Tote liegt erst seit wenigen Tagen hier, doch die Pflanze hat ihn zur Unkenntlichkeit zersetzt. Er könnte ein Mutant gewesen sein – doch woher kam er? Aus der Arche der Gruppe wohl nicht. Gibt es noch weitere Überlebende in der Zone?

S3 – Regale

- Die Regale des Supermarktes wurden schon vor langer Zeit geplündert. Dennoch lassen sich nach einigem Suchen noch folgendes zwischen Schrott und Schleim finden:
- Baseball-Schläger (Waffe +2, 1 Schaden)
- Brecheisen (+2 Bonus Kraftakt, Waffe: +1, 1 Schaden)

S4 – Kühlwaren

- Von den Kühlschränken aus hat sich ein Teppich aus grün-braunem Schimmelpilz über den Gang ausgebreitet.
- Mitten im Gang sind die Überreste von menschlichen Wesen zu erkennen: Die skelettierten Toten liegen weitgehend unversehrt in ihrer Kleidung im Gang. Und sind von einem weißen Schimmelflaum bedeckt. Bei den Toten können 2W6 Kugeln gefunden werden.
- Der Schimmel-Pilz reagiert empfindlich auf Erschütterungen: Wurf auf **Schleichen**, sonst werden gefährliche Schimmel-Sporen aufgewirbelt. Die Luft füllt sich schnell mit den Sporen, Einatmen schmerzt und verursacht 1 Erschöpfung, was durch einen Wurf auf **Erdulden** verhindert werden kann.

S5 – Das Plakat

- An einer Wand hängt ein fleckiges zeretztes Werbebanner: „...**Dreimal ausgezeichnet im letzten Jahr!** *** April: Metzger-Meisterschale „Kühltheken-Innovationen für den Grill“ *** Juni: Lokalzeit-TV Frische-König in der Kategorie Obst und Gemüse *** November: Der „Goldene Preishammer“ von „TestTestTest – Das TEST-Magazin“ ****“
- siehe Handout - King-Auszeichnungen.jpg

S6 – Flur

- Der Flur ist verwaist und verdreckt. Über zwei Türen sind die Silhouetten eines Mannes und einer Frau im Kleid abgebildet. Auf einer weiteren verschlossenen Tür prangt das Zeichen der roten Krone, darunter steht: „Büro“. Auf einer großen zweiflügeligen verschlossenen Tür steht: „Lager“. Auch diese Tür ist verschlossen, das Metall der Tür jedoch nicht sehr dick und bereits angerostet.
- Mehrere Kabelstränge aus der Supermarkt-Halle führen in diesen Flur an der Decke entlang und verschwinden an seinem Ende neben der Büro-Tür in der Wand.
- Mit einem Wurf auf **Kraftakt** lassen sich die Türen zu Lagerraum und Büro öffnen.

S7 – Lager

- Sowohl das äußere als auch innere Tor können mittels Kraftakt aufgebrochen werden (mit Eisenstange Ausrüstungsbonus oder Hilfe-Bonus jeweils +1)
- Hinter dem Tor befindet sich der Lagerraum: Die Regale müssen früher gut gefüllt gewesen sein. Doch die Pappkartons und ihr Inhalt sind schon vor langer Zeit verschimmelt, viele Kisten wurden aufgerissen oder durch Tiere angeknabbert. Einige Container sind bis an den Rand mit leeren Flaschen gefüllt. Der Boden ist verdreckt und es stinkt nach Kot. In mehreren Ecken kann man Löcher in Boden und Wänden ausmachen...
- Eine genauere Durchsuchung fördert einige genießbare Konservendosen zu tage (2W6 Rationen Fraß mit kulinarischen Köstlichkeiten wie eingelegte Aprikosen, Ravioli, Hundefutter, Bohnen), sowie eine intakte Limo-Dose (Artefakt).
- Erneut flackert das Licht im Supermarkt auf: Wenn die Alarmanlage hinter Tür 1 nicht ausgeschaltet wurde, so ertönt plötzlich ein lauter schriller Ton aus einem Lautsprecher, der sicher über weite Strecken hinaus zu hören ist: Ein Alarmton... Er kann am schnellsten beendet werden, indem man den Lautsprecher an der Decke zerstört. (oder die Alarmanlage im Büro - S9 ausschaltet). Mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Bewegen kann man sich schnell über die Regale zum Lautsprecher vorarbeiten und diesen nach unten reißen...
- In jedem Fall sind Funken zu sehen und die Anlage gibt mit einem Kurzschluss den Geist auf. Es riecht verbrannt. Ein Kabelstrang der Alarmanlage kann bis zum Büro - S9 verfolgt werden.
- Wenn sich die Gruppe länger im Lagerhaus aufhält, strömt ein Rudel Zonen-Ratten durch die Löcher, welche die Eindringlinge in ihrem Reich angreift... (S.198)

S8 – Toiletten

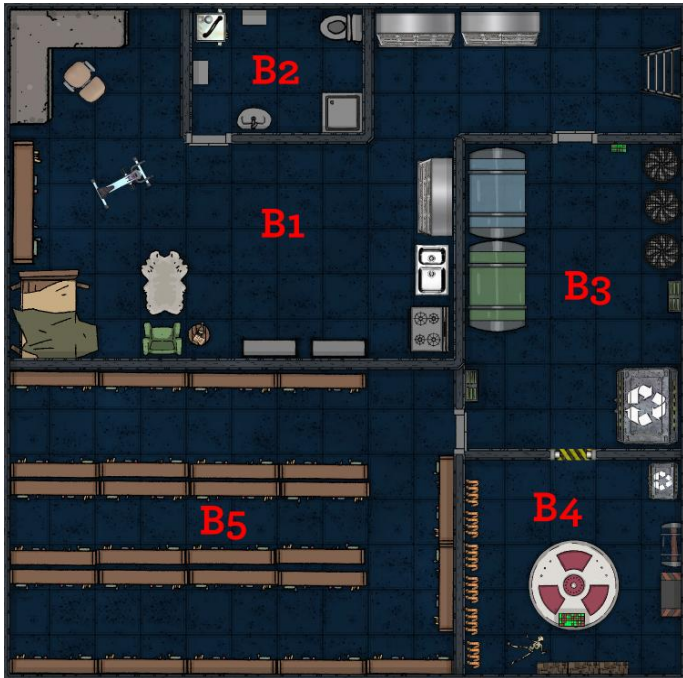
- Alte gammelige Toiletten. Der Boden ist versifft und es stinkt noch schlimmer als im Rest des Gebäudes. Die Fäulnis ist hier das Abwasser hinaufgeklettert und hat den gesamten Bereich verseucht.
- Wer diesen Bereich gründlich durchsucht, erleidet 1 Fäulnis, kann aber zwischen einigen alten Knochen eine völlig verrostete Pistole und W6 Kugeln finden.

S9 – Büro

- Eine schwere, von Rost zerfressende Eisentür.
- Wurf auf **Kraftakt** um die Tür ohne Hilfsmittel aufzubrechen.
- Hinter der Tür befindet sich ein Raum, der offenbar seit langer Zeit hermetisch von der Außenwelt abgeriegelt war: Der Boden wurde aus echten Holzbohlen gefertigt, Teile davon werden von einem großen roten Teppich bedeckt. In einigen Schränken stapeln sich dutzende Aktenordner mit Rechnungen und anderem Papierkram. An einer Wand prangt erneut eine aufgemalte Krone, darunter ist zu lesen: „King-Markt - Hier kauf ich beim King!“. Davor wurde ein großer bequemer Sessel vor einem großen Tisch platziert, auf dem ein Computer mit Bildschirm und Tastatur stehen.
- Ein Schlüsselbund hängt irritierender Weise auf der Innenseite der Tür im Schloss. Die Tür wurde von innen abgeschlossen, es befindet sich aber niemand im Raum...
- Der König, der unzweifelhaft in diesem Raum residiert haben muss, hatte offenbar ein Faible für kleine Zettelchen – oder war sehr vergesslich – oder beides: An allen Einrichtungsgegenständen kleben kleine Post-It Zettel:
 - Kassenprüfung täglich um 20:30
 - Mittwochs Yoga um 20:00!
 - Lohnabrechnung spätestens am 25. jeden Monats!
 - Donnerstags XXL-Burger Mittagstisch im „Henry's“
 - Bestellungen für Zulieferer Freitags bis 16:00!
 - Unter dem Schreibtisch klebt ein Post-It Zettel mit der Aufschrift: „3x Nr.1!“
- Unter dem Schreibtisch befindet sich ein versteckter Knopf. Daneben klebt ein Post-It Zettel mit der Aufschrift: „3x Nr.1!“. Ein kleines Kabel führt vom Knopf zu einem Bein des Schreibtisches und verschwindet darunter in den Holdielen.
- Auf dem Schreibtisch liegt ein kleiner Taschenkalender, in dem für jeden Tag unverständliche Notizen angefertigt wurden. Du kannst das Handout **Notizbuch Büro** ausgeben, so dass ein Schrauber oder Chronist eine Verbindung zwischen dem Handout **King-Auszeichnungen** und dem gesuchten Code für die Bunker-Tür (siehe unten) ziehen kann.
- Die Schreibtisch-Schublade ist abgeschlossen, kann aber mittels **Kraftakt+1** herausgerissen werden: Darin finden sich eine Schachtel Zigaretten (Artefakt), 20 (funktionstüchtige) Kugelschreiber in einer eingeschweißten Packung und mehrere Pakete von klebenden Post-It Notiz-Zetteln (praktisch, aber keine Artefakte).

- **Ein Kabelstrang** führt an der Wand zu einem Schrank in der unteren rechten Ecke des Raums. Hier stehen mehrere kleine Monitore und eine elektronische Anlage mit einer Vielzahl an Knöpfen.
 - Hier befinden sich das Überwachungssystem des Supermarkts und die Alarmanlage.
 - Wenn das Gebäude gerade mit Strom versorgt wird, so wird auch diese Anlage aktiviert: Monitore zeigen zur schwarz/weißes Rauschen (alle Kameras sind defekt), doch die Alarmanlage für den Lager-Raum ist noch intakt. Sollte eine der Lager-Türen aufgebrochen werden, so wird jetzt der Alarm aktiviert und ein schrilles Alarmsignal ertönt. Die Alarmanlage kann mit einem Wurf auf **Begreifen -1** oder mit brutaler Gewalt (Wurf auf **Kraftakt**, bei Misserfolg wird die Anlage zwar auch zerstört, aber der Vandal erhält durch einen Stromschlag 1 Schaden) ausgeschaltet werden.
 - Die Lautsprecheranlage wird auch von hier gesteuert. Offenbar wurden alle Lautsprecher auf maximale Lautstärke gestellt. Dies lässt sich sonderbarerweise nicht ändern. Ein Wurf auf **Begreifen -1** enthüllt, dass die Lautsprecher noch von einer anderen Stelle gesteuert werden müssen.
 - Wer sich die Elektronik genauer anschaut, der bemerkt, dass eine ganze Reihe von Kabeln vom Schrank im Boden verschwindet. Offenbar scheint es noch einen Keller zu geben. Ein Kabel führt direkt unter den Holzdielen entlang in die untere linke Ecke des Raums. Die Holzdielen können herausgerissen werden und die verschlossene Luke freilegen.
- **Die Bunkertür:** Wenn der Knopf unter dem Schreibtisch gedrückt wird, während der Supermarkt mit Strom versorgt wird, klappen mehrere Holzdielen in der linken unteren Ecke des Raums nach oben auf: Darunter kommt eine schwere Stahl-Tür zum Vorschein.
 - Neben der Klappe befindet sich ein Key-Pad, das in mattem Rot leuchtet. Auf dem Display sind 6 Fragezeichen abgebildet, darunter ein Tastenfeld mit den Zahlen von 0-9 und einer Taste auf der „UNLOCK“ steht. Das Display leuchtet auch, wenn der Supermarkt nicht mit Strom versorgt wird.
 - Das Keypad kann über **Begreifen -3** gehackt werden, oder der richtige Zahlencode wird eingegeben. Wenn das Passwort dreimal falsch eingegeben wurde, ertönt ein lauter Alarm-Ton, der erst wieder verstummt, wenn der Strom im Gebäude erneut ausfällt. Sobald der Strom wieder kehrt, sind erneut 3 Versuche möglich.
 - Der richtige Code lautet: „040611“ (die Monate, in denen der Supermarkt Auszeichnungen erhielt). Daraufhin öffnet sich die Luke und gibt den Blick auf eine Leiter frei, die in die Dunkelheit führt...

Der Bunker



- Es stinkt fürchterlich, als die Bunker-Türe geöffnet wird: Nach muffiger, feuchter Luft und nach Verwesung. Der Bunker muss seit Ewigkeiten verschlossen gewesen sein. Eine Leiter führt nach unten...
- An der Bunker-Tür ist von der inneren Seite eine Vielzahl von Kratz-Spuren zu erkennen. Offenbar hat man mit diversen Werkzeugen versucht, die Türe von innen zu öffnen. Auch hier befindet sich ein Display mit Zahlentastatur.
- Wenn die Gruppe den Bunker öffnet und über die Leiter nach unten klettert, so ertönt eine emotionslose Stimme durch einen alten Lautsprecher: „Sicherheits-Code korrekt. Bunker-Tür geöffnet. Herzlich Willkommen! Lebenserhaltungssysteme werden aktiviert.“ Ein Klacken und mechanisches Rumpeln ist zu hören, als mehrere Maschinen ihre Arbeit aufnehmen. Im flackernden kalten Licht der Leuchtröhren erwacht der Bunker wieder zum Leben...

B1 – Wohnraum

- Leuchtröhren an den Decken spenden ein kaltblaues Licht. Der Raum ist in drei Bereiche aufgeteilt: Ein Wohnraum mit Bett, kleiner Küche, sowie einem bequemen, aber vermoderten Sessel. In einer Nische wurde eine kleine Werkstatt eingerichtet. In der Mitte des Wohnraums steht ein eine Apparatur aus Eisen.
- Alles ist feucht und überall findet sich Schimmel.
- Die Apparatur ähnelt in seiner Form sehr den sogenannten Fahrrädern, welche die Ahnen früher nutzten bevor das Auto mit vier Rädern erfunden wurde. Doch dies hier muss ein altes Modell sein: Es hat nur vorne ein Rad und wurde auf einem festen Stand montiert, so dass es gar nicht fahren kann. Trotzdem hat es Pedale. Seltsam...
- Die Werkzeuge der Werkstatt sind allesamt stark verrostet. Dennoch lassen sich einige durchaus verwenden: Ausrüstungsbonus +1 für Zusammenschustern.
- Eine Bibliothek an Büchern ist vollständig zerfallen.

- In einer Schublade liegt ein Feuerzeug (Artefakt).
- An einer Wand steht ein verrosteter abgeschlossener Waffenschrank, der sich mit **Kraftakt -2** (oder dem Schlüssel vom Schlüsselbund des Bunkerbewohners in Raum B-4) öffnen lässt: Er beinhaltet eine Machete, eine halbautomatische Pistole (Artefakt) und 3W6 Kugeln. Die Waffen sind gut erhalten.
- In der Küchen-Zeile findet sich ein äußerst scharfes Fleischer-Messer (+1/2 Schaden), drei Packungen Kaugummi und Geschirr. Hier finden sich außerdem eine merkwürdige kleine Box, auf der „Mikro-Welle“ steht (obwohl sie gar nicht wellig ist) und eine Platte mit einem Knopf (der bei aktiviertem Strom die Platte erhitzt).

B2 – Badezimmer

- Es ist gar nicht so einfach, die Tür zu öffnen. Sie ist zwar nicht abgeschlossen aber komplett eingerostet.
- Ein kleiner Raum mit Toilette, Dusche und Waschbecken. Alles ist verschimmelt und vermodert.
- Ein Wasserrohr, das an der Decke verläuft, ist durchgerostet und hat mehrere Löcher. Vermutlich hat sich das Wasser von hier über den gesamten Bunker verteilt.

B3 – Maschinenraum

- Der Raum ist vollgestellt mit großen Wassertanks (einer davon leer, der andere halb voll mit vermodertem Wasser), einer großen Klimaanlage und einer Müllentsorgungsanlage. Der Raum ist in das rote Licht einiger Warnlampen getaucht. Hier ist es nicht so feucht, die Anlagen sind weniger dem Rost anheimgefallen. Dennoch stinkt es hier entsetzlich nach Rost, Verwesung und Altöl.
- Alle elektronischen Geräte ächzen und scheppern. Diverse Displays zeigen Warnsymbole und unverständliche Meldungen. Während die Gruppe den Raum untersucht, fällt eine Anlage mit einem lauten Knall aus, der Reaktor im Nebenraum gibt daraufhin laute Warntöne von sich und weitere Warnleuchten werden aktiviert.
- Eine schwere Panzertür am anderen Ende des Raums steht offen. Sie gibt den Blick auf eine große zylinderförmige Apparatur in der Mitte frei, auf der mehrere Warnsymbole für Radioaktivität aufleuchten.
- Eine weitere - verschlossene - Tür mit der Aufschrift „Lager“.
- Wer sich in diesem Raum für mehrere Minuten aufhält erleidet 1 Fäulnispunkt.
- Wenn die Gruppe versucht alle Geräte abzuschalten, so führt dies zu weiteren Fehlfunktionen am Reaktor, die zu einer Kernschmelze führen (siehe unten).

Ein Schutzanzug wäre praktisch...

Im Maschinenraum und im Reaktorraum herrscht ein hohes Fäulnis-Level. Du könntest die Gruppe während ihrer Zonen-Reise einen Schutzanzug finden lassen (beispielsweise in der alten Schule). Dieser könnte sich hier direkt als nützlich erweisen. Ein Schrauber kann aber auch einen provisorischen Schutzanzug mittels **Zusammenschustern** basteln: Er gibt einen Schutz von 3 Punkten und wirkt als Panzerung gegen Fäulnis.

B4 – Reaktorraum

- Die Tür steht offen, lässt sich aber bei Bedarf schließen. Hier ist es nicht so feucht, aber ein übler Gestank liegt in der Luft (Erdulden“, um den Gestank ertragen zu können, sonst übergeben und +1 Erschöpfung).
- Der Raum ist mit Blei verkleidet. Hier befindet sich die Energieversorgung: Ein etwa 1,5 Meter hoher Zylinder von nahezu 2 Metern Durchmesser. Diverse blinkende Lichter, ein leises surrendes Geräusch, diverse piepsende Warnsignale und Warnlampen zeigen an, dass er wohl noch aktiv ist. Auf dem Gerät ist zu lesen: „Power Nuke 500 - Family Core“.
- Auf dem Gerät liegt eine Betriebsanleitung aus stabilem laminiertem Papier: „Power Nuke 500 – Family Core: Immer genug Power im Haus – Unabhängig – Sauber – Sicher“
- Anhand der Kurzanleitung lässt sich feststellen, dass die Kühlflüssigkeit nahezu aufgebraucht ist und somit eine Kernschmelze droht. Das ist aber kein Grund zur Besorgnis: Das System schaltet in diesem Fall automatisch in einen Notfall-Modus: Der Kern wird heruntergefahren und in regelmäßigen Abständen wird geprüft, ob das System wieder hochgefahren werden kann. Die internen Speicherzellen gewährleisten einen Notfall-Betrieb über 30 Jahre, also mehr als genug Zeit um einen Techniker zu rufen...
Leider zeigt der Reaktor auch eine Unmenge von weiteren unbekannten Fehlernummern und dazu einige weitere Meldungen, die offenbar erst kürzlich erschienen sind. Offenbar steht eine Kernschmelze kurz bevor...
Siehe *Handout - Reaktor-Display.pdf*
- Auch einem fähigen Schrauber oder einem schlaunen Chronisten wird klar, dass es unmöglich ist, diese Zauberkiste in so kurzer Zeit zu reparieren. Mit der Macht des nuklearen Feuers haben sich die Ahnen einst selbst vernichtet. Es wäre töricht anzunehmen, dass man es unter diesem Zeitdruck bändigen könnte. Die Gruppe hat etwa 15 Minuten Zeit, bis der Reaktor alles in die Luft jagt.
- Auch in diesem Raum liegt die Fäulnis auf Stufe 3 (1 Fäulnispunkt pro 5 Minuten), der Reaktor scheint jede Menge Strahlung abzugeben...
- Hinter dem Reaktor steht ein Schrank an der Wand, in den eine Vielzahl an Elektro-Kabeln hinein und hinaus führen. Direkt davor liegt inmitten von Kabelsträngen eine mumifizierte Leiche.
- Kleine Blitze zucken durch die offenen Kabel-Enden, die auf dem Körper der Leiche liegen. Wer in diesem Moment die Leiche berührt, der erhält einen Stromschlag: Angriff der Stärke 5, Schaden 2.
- Die Leiche hat einen kleinen Notizblock und einen Schlüsselbund bei sich. Die meisten Seiten sind schon abgerissen worden (siehe *Handout - Notizblock.pdf*)
- Der vergessliche Bunkerbewohner hatte offenbar den Code zum Öffnen des Bunkers vergessen, genauer gesagt die Monate, in denen sein Supermarkt im letzten Jahr für besondere Leistungen ausgezeichnet wurde. Nach drei Fehlversuchen musste er jedes Mal den Reaktor neu starten, um erneut drei Versuche zu haben. Seine letzte Idee war es dann, die Luke mit einem Kurzschluss zu öffnen – wobei ihm ein tödlicher Fehler unterlief...

B5 –Vorratslager

- Die Tür zum Vorratslager lässt sich mit einem Schlüssel des Bunkerbewohners in Raum B-4 öffnen – oder mittels **Kraftakt -2** (die Tür ist gut in Schuss).
- In diesem Lager-Raum stehen Dutzende von Kisten voll mit Konserven-Dosen, die zwar etwas angerostet aber immer noch intakt sind. Das meiste ist noch essbar.
- Die Gruppe kann viele der Vorräte retten und sich jeweils einen Einkaufswagen füllen, bevor der Reaktor in die Luft flieht. Dennoch ist hier natürlich Eile geboten...

Die Flucht

- Wenn die Gruppe den Supermarkt gerade verlassen will, schleicht ein Verschlinger im Gebäude herum. Das Monstrum hat die Gruppe seit geraumer Zeit beobachtet und sieht jetzt eine Gelegenheit gekommen ein Gruppenmitglied mittels hinterhältigem Angriff (vergleichender Wurf auf **Schleichen** des Verschlingers gegen **Auskundschaften** des Opfers) in einen der unbeleuchteten Gänge zu ziehen und mit Haut und Haaren zu verschlucken...
- Der Verschlinger ist eine an die zwei Meter große klobige Bestie, die ihren Kiefer seitlich ausklappt, um einen ausgewachsenen Mutanten mit ihren gewaltigen Klauen in einem Stück in ihren Rachen zu stopfen. Wenn das Opfer von seinen messerscharfen Zähnen noch nicht zerfleischt wurde, so erledigen die ätzenden Magensäuren schnell den Rest.
- Wenn dem Verschlinger ein *hinterhältiger Angriff* gelingt, so greift er mit seinem Maul an (freier Angriff, der nicht verteidigt werden kann). Ist dieser Angriff erfolgreich, so erleidet das Opfer 3 Schadenpunkte und kann in jeder Runde versuchen sich mittels **Kraftakt -2** (helfen ist erlaubt) zu befreien. Ansonsten erleidet das Opfer in jeder Runde einen weiteren Schadenspunkt. Ist das Opfer bereits gebrochen, dann stirbt es bei einem weiteren Schadenspunkt.
- Werte:
 - Stärke: 6 / Prügeln 3
 - Geschicklichkeit 4 / Schleichen 4
 - Panzerung 2
 - Klauen (Schaden 1)
 - Kiefer (Schaden 3, siehe oben)
- Während des Kampfes wird die Zeit knapp: Die Gruppe sollte es schnell schaffen, das nähere Umfeld des Supermarktes zu verlassen, bevor das Gebäude von einer gewaltigen Explosion zerrissen wird. Der Supermarkt und weitere Ruinen werden komplett vaporisiert und hinterlassen nur einen riesigen dampfenden Erdkrater. Die Explosion richtet in einem großen Umkreis heftigen Schaden an.
- Jeder in der Gruppe erleidet einen Angriff der Stärke 6 durch die Explosion, Trümmerteile oder zusammenfallende Ruinen in direkter Nähe der Gruppe.
- Jeder aus der Gruppe erleidet weiterhin 2 Fäulnispunkte.

Rückkehr in die Arche

- Die Rückreise kannst du kurz abhandeln: Die Gruppe hat einen Weg zum Lärmturm erforscht und benötigt für diesen sicheren erkundeten Weg nur noch die Hälfte der Zeit.
- Nach ihrer Rückkehr kann sich die Gruppe ausruhen und die Hälfte der Fäulnispunkte, die sie in der Zone erlitten hat, durch Waschen und Säubern ihrer Kleidung wieder abbauen. Bevor diese vom Charakterblatt wieder gestrichen werden, wird für jeden abgebauten Fäulnispunkt ein W6 geworfen. Fäulnispunkte, für die eine 1 gewürfelt wurde, bleiben permanent und können nicht mehr abgebaut werden.
- Wenn die Gruppe einen Großteil der Vorräte aus dem Bunker retten konnte, so kann sie das Entwicklungslevel für Nahrungsmittel um W6 erhöhen: Der Fraß kann das Volk für einige Zeit so ernähren, dass man sich auf den Ausbau des größeren Ackerfeldes vor der Arche konzentrieren kann.
- Eine weitere spannende Frage bleibt: Gibt die Gruppe einige der gefundenen Artefakte an die Chronisten ab, um das Leben in der Arche für alle zu verbessern – oder Behalten sie die wertvollen Schätze aus der Vorzeit lieber für sich?
- Wenn du möchtest, kannst du die Gruppe abschließend erneut auf ein Archenprojekt würfeln lassen. Denn die Arbeit muss weitergehen. Und Probleme gibt es genug: Oskartian treibt weiter einen Keil in die Gemeinschaft, der Hehler Sixter fordern Gefallen ein und nutzt die Hilflosigkeit vieler schamlos aus, während Marlotte mit immer aggressiveren Mitteln versucht die Arche unter ihre Kontrolle zu zwingen. Ganz zu schweigen von den Wundern der Zone, die es noch zu entdecken gibt. Es gibt viel zu tun!

Artefakte

Im Supermarkt kann die Gruppe mehrere Artefakte finden, die in den Regelwerken „Mutant: Jahr Null“ und „Mutant: Genlab Alpha“ detailliert beschrieben werden. Hier eine kurze Zusammenfassung.

Für alle Artefakte gilt, dass sie nur mit einem gelungenen Wurf auf Begreifen identifiziert und genutzt werden können.

Wird ein Artefakt den Chronisten der Arche übergeben, so erhält die Arche den angegebenen Entwicklungsbonus.

Feuerzeug

Beschreibung: Ein kleiner Plastikbehälter. Durch das Drehen eines kleinen Metallrades an kannst du eine kleine Flamme erzeugen.

Effekt: Du kannst Feuer machen!

ENT-Bonus: Technologie +W6

Halbautomatische Waffe

Beschreibung: Kleine kompakte und leichte Handfeuerwaffe der Ahnen. Man muss nicht nach einem Schuss nachladen, da sie ein großes Magazin hat. Praktisch!

Effekt: Waffe, Bonus +2, Schaden 2, Reichweite Kurz

ENT-Bonus: Technologie +W6. Kriegsführung +1

Karte der Zone

Beschreibung: Zusammen mit Yoteks Kartenschnipseln und der verschleimten Karte des unglücklichen Zonen-Pirschers hat die Gruppe jetzt Zugriff auf die volle Zonenkarte.

Die Zonenkarte von London findest du hier zum Download:

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

Effekt: Pfadfinder +3

ENT-Bonus: Kultur +W6

Limo-Dose

Beschreibung: Die gelbe Flüssigkeit im Inneren schmeckt prickelnd und erfrischend.

Effekt: Du heilst du sofort drei Punkte Schaden. Leichter Gegenstand.

ENT-Bonus: Keiner

Zigaretten

Beschreibung: Eine angebrochene Packung von etwa 15 Rauchstäbchen.

Effekt: Für jede Zigarette Manipulieren +1 und +1 Fäulnis, wenn du auf einem W6 eine 1 würfelst.

ENT-Bonus: Keinen

Soundtrack-Tipps

Allgemein:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jr7dJim42Gk>

<https://www.youtube.com/watch?v=Eijm2GhKAA>

<https://www.youtube.com/watch?v=gFlm3BPkUOI>

Supermarkt-Musik:

<https://www.youtube.com/watch?v=U-WzMovyZUA>

Alarm-Sound:

https://www.youtube.com/watch?v=W_9KR3mYkUo

Ich brauche Hilfe!

Aktive „Mutant: Jahr Null“ Spieler, die dich gerne unterstützen findest du hier:

Discord-Server des Uhrwerk-Verlags

<https://discord.com/invite/XWTBSqZfDT>

„Year Zero“ Discord-Server (Englisch)

<https://discordapp.com/invite/NwhUJrz>

Tanelorn-Forum

<https://www.tanelorn.net/index.php?board=554.0>

Deutsche Facebook-Gruppe

<https://www.facebook.com/groups/138146676827828>

Viel zu viele Artefakte!

Das Regelwerk empfiehlt pro Session nicht mehr als 2 Artefakte an die Spieler auszugeben. Das ist grundsätzlich eine sehr gute Richtlinie. Da dieses Szenario allerdings als Oneshot konzipiert wurde, habe ich hier deutlich mehr Artefakte platziert. Solltest du den Lärmturm in eine Kampagne integrieren, so kannst du natürlich einige Artefakte streichen.