

# DAS ERDLOCH

Weitere Spielhilfen zu Year-Zero Rollenspielsystemen findet du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

Diese Szenario-Notizen ergänzen das Szenario „Das Erdloch“, welches als PDF im Shop des Uhrwerk-Verlages erhältlich ist:

<https://shop.uhrwerk-verlag.de/uhrwerk-rollenspiele/mutant-jahr-null/1241/mutant-jahr-null-zonensektoren-pdf>

Die SL-Notizen enthalten Hintergrund-Informationen rund um die NSC Kana Oori, die erklären, warum sie deutlich älter als alle anderen Mutanten ist.

Dazu gibt es Vorschläge, wie ein Ausflug ins „Grün“ ablaufen könnte – und wie sich das Mysterium des „Grüns“ auflösen lässt.

## Der Ursprung des Grüns

- Kana Oori ist deutlich älter als alle anderen Mutanten. Der Grund: Sie gehörte zu einer der ersten Generationen von Mutanten. Ihrer Mutter Sina Oori wurde eine künstlich befruchtete Eizelle mit verändertem Erbgut eingepflanzt, Sie brachte Kana als leibliche Tochter auf der Mimir Raumstation zur Welt. Sina war bekennende Anhängerin der Ideen von Jeremia Atwood.
- Als Kana geboren wurde, war ihre Mutter gerade 20. Die ersten 30 Jahre wuchs sie auf der Mimir-Raumstation auf, bis sie sich zusammen mit ihrer Mutter für das Eden-Projekt meldete und auf die Erde zurück kehrte. Nach 10 Jahren wurden die Mutanten-Kinder geboren, Kana war zu dieser Zeit einem Wissenschaftler des Projekts nähergekommen: Dr. Barnabas. Sie gebar einen Sohn von ihm: Petel, der mit ähnlichen Merkmalen aufwuchs wie die anderen Mutantenkinder (aber fruchtbar ist).
- Nach weiteren ~ 10 Jahren (Dr. Sina Oori war inzwischen 70, ihre Tochter Kana 50 Jahre alt) floh Kana zusammen mit ihrer Mutter und etwa 200 Mutanten aus „Eden“ in die Zone zum Erdloch. Dort setzte Dr. Oori ihre Forschungen fort. Ihr Ziel: Die Entwicklung eines telepathischen kollektiven Bewusstseins, ein neuer Ansatz um Aggressionen zu minimieren und eine neue Form der perfekten Gesellschaft zu erschaffen.
- Die Forschung fand dabei auf dem Boden des Erdlochs mit einzelnen Test-Subjekten statt, während man den Mutanten-Kindern einbläute, nur mit der Ältesten in das Loch hinab zu steigen. Kana sorgte dafür, dass niemand Unbefugtes hinunter stieg,
- Die Forschung forderte Opfer: Einige Mutantenkinder starben und Kana wollte die Versuche ihrer Mutter nicht länger unterstützen. Diese jedoch wählte sich kurz vor ihrem Ziel. Während einer weiteren Auseinandersetzung zwischen Mutter und Tochter, bei der Kana ihrer Mutter Sina vorwarf, über Leichen zu gehen, bewies Dr. Oori ihrer Tochter, dass sie bereit war das gleiche Risiko einzugehen: Sie injizierte sich selbst das Serum, das zu einem Großteil aus dem Genpool einer mutierten Flechte bestand.
- Das Serum wirkte zwar, doch nicht so wie erhofft: Dr. Oori fiel in ein Koma und mutierte zu einem Pflanzenwesen. Kana pflegte ihre Mutter. Als sie bemerkte, dass ihre Mutter in ihre Gedanken eindrang und sie zwingen wollte sich auch das Serum zu verabreichen, so dass Mutter und Tochter für immer vereint sein können, floh sie aus dem Erdloch, in dem sich schnell das „Grün“ ausbreitete und kehrte nie wieder zurück.
- Seitdem warnt Kana vor dem Grün und beschützt die Mutanten so gut sie kann davor. Dennoch sind in den letzten Jahren immer wieder Mutanten hinab geklettert und nicht wieder hinauf gekommen. Auf dem Boden des Erdlochs hat die Vegetation stark zugenommen. Ab und zu kann man Mutanten auf dem Boden des Erdloches erkennen, die friedlich durch die zugewachsenen Straßen ziehen...
- Wenn man in das Grün hinabsteigt und zu seinem Zentrum vordringt (wo die Vegetation am stärksten ist), so findet man in einem ehemaligen Krankenhaus ein Wesen vor, das nahezu ausschließlich aus gigantischen Wurzeln und Ranken besteht. Arme und Beine lassen sich lediglich erahnen und ein völlig verschrumpelter Kopf mit milchigen Augen ist tief im Wurzelwerk verborgen.
- Im zerstörten und verfallenen Labor lassen sich noch Fragmente von Aufzeichnungen über die Experimente finden (siehe Handout)

## Die Infizierung des Grüns

- Jeder, der auf dem Boden des Erdlochs länger als eine Viertelstunde verweilt, muss einen Wurf auf „Erdulden“ ablegen. Bei Misslingen wird das Opfer über das Einatmen von Sporen mit dem Grün infiziert und erhält einen Punkt Verwirrung.
- Der Wurf muss nach jeder Stunde im Grün wiederholt werden.
- Schutzanzüge können die Infizierung aufhalten.

## Hinab in das Grün

- Begreifen -1: In einer zugewucherten Tankstelle kann mit einer Gasflasche, Schläuchen und Ventilen ein Flammenwerfer gebaut werden (mit Zusammenschustern, +2/ Entfernung Kurz/1 Fusel pro Anwendung)
- Bereits während des Bastelns / Der Durchsuchung eines Hauses tauchen die ersten Untendrunterer auf und begrüßen die Neuankömmlinge
  - Man heißt die Neuankömmlinge willkommen.
  - Die Untendrunterer leben in Harmonie miteinander. Man bietet den Gästen frische Früchte als Gastgeschenk an.
  - Sie bestehen darauf, zusammen zu essen und zu trinken (dafür müsste man Atemschutzmasken abnehmen)
  - Sie nennen die Anführerin „Mutter“
  - Niemand hat einen eigenen Namen. Alle sind „Mutters Volk“
  - Wenn sich die Gruppe nicht kooperativ zeigt, will man sie zu „Mutter“ bringen, die alles erklären könne.
  - Wehrt sich die Gruppe, so kommt es zum Kampf.

## Das Zentrum des Grüns

- Die dicken Wurzelstränge des Grüns lassen sich zu einem zentralen Gebäude zurück verfolgen: Ein Wurf auf Begreifen -1 verrät, dass es sich hier wohl einmal um ein Krankenhaus gehandelt haben muss. Ein Ort, in dem Kranke geheilt wurden. Das Gebäude ist mit einem dichten Panzer aus Wurzelwerk und Blättern umwickelt. Dicke Wurzelstränge laufen durch den Haupteingang und quellen förmlich aus den Fenstern im ersten Obergeschoss, von wo sie sich sowohl weiter das Gebäude hinauf als auch auf andere Gebäude und die umliegenden Straßen ausbreiten.
- Eine Untendruntererin (falls Kana Otori im Zuge früherer Auseinandersetzungen ins „Grün“ gefallen ist, so ist sie es) steht vor dem zugewucherten Eingang von dem, was wohl einst mal ein Krankenhaus war. Ihre Stimme klingt friedlich, entspannt, aber auch auf erschreckende Weise monoton: „Ich kann euch nicht zu Mutter lassen“ sagt sie. „Ihr dürft Mutter nichts tun! Sie will nur unser Bestes! All die Opfer, die sie auch selbst erbracht hat, um uns zu einen, sie waren nicht vergebens! Sie hat endlich ihr Ziel erreicht! Sie hat uns gestärkt! Sie hat uns geformt! Jetzt sind wir eins! Eins mit ihr! Wir sind endlich bereit für diese Welt!“. Hinter euch, im Gebüsch, hört ihr das Knacken von Ästen und Rascheln von Blättern. Die Untendrunterer nähern sich von allen Seiten...
- Solange Kana sie anführt, kämpfen die Untendrunterer auch gegen Feuer an.
- Die Anführerin (wenn möglich Kana) versucht, die Charaktere zum Aufgeben zu zwingen (Manipulation -> Empathiegespür -> Stunts generieren Zweifel): „Gebt auf und werdet eins! Wir sind mehr! Wir sind so viel mehr! Werdet Teil von uns! Werdet mehr!“
- Mit einem Stunt im Nahkampf gelingt es einem Untendrunterer, einem Gegner die Atemschutz-Maske vom Gesicht zu reißen (dann sofort erneuter Wurf auf Infizierung)
- Untendrunterer: Stärke 3, Nahkampf: 2, Kraftakt: 2 / Geschicklichkeit:3, Bewegen: 2, Schleichen: 2  
Waffe: Speer: +1\_S2\_nah
- Mit einem Flammenwerfer kann man sich die Untendrunterer vom Hals schaffen, vor Feuer haben sie offenbar großen Respekt

## Der Labor Trakt

- Der Labor-Trakt im ersten OG des ehemaligen Krankenhauses ist vollkommen verwildert und gleicht einem Dschungel, durch den kaum ein Durchkommen ist.
- Mittels Macheten und ähnlichen Waffen kann man per Kraftakt eine Schneise schlagen. Dem „Grün“ muss insgesamt 10 Schadenspunkte zugefügt werden. Bei Misserfolgen: 1 Erschöpfung
- Mit einem Flammenwerfer erzielt man erstaunliche Ergebnisse: Das Grün flieht förmlich vor den Flammen in benachbarte Räume
- Die Laborräume sind völlig zerstört: Alte Gerätschaften der Vorzeit liegen in Trümmern, immer wieder finden sich zwischen Gestrüpp und Wurzeln Papierfetzen mit sonderbaren Formeln und Notizen (siehe Handout)
- Ein altes verrostetes Diktiergerät kann gefunden werden (Begreifen-1). Es ist noch ein Teil einer Nachricht abrufbar, die immer wieder abbricht:  
*In einem muss ich Dr. Retzius zustimmen: ... Ergebnisse waren .....*  
*... Mutationen der Test-Subj... beeindruck..., aber ... immensen Aggressions... muss ... werden. Sonst haben wir....*  
*Aber auch Kana ... recht: Die Generation O hat ... Chance verdi..., bevor ... sie aufge... ..es mir gelingt, die Mutations-... von GO so zu .... dass ein kollektives Empathie-Bewusst... dann haben wir...*
- In mehreren Räumen finden sich Unmengen von Glasbehältern, die Einmachgläsern ähneln. Die meisten sind wohl während der Ausbreitung des Grüns aus den Regalen und Schränken gefallen und auf dem Boden zersplittert, manche sind noch intakt und enthalten Beschriftungen wie „GF-A12-A5“ (Gehirnflüssigkeit) oder „BP-D4-E2“ (Blutprobe). Viele der Behälter standen einst wohl in Kühlschränken, die aber schon lange nicht mehr funktionieren.
- Wenn die Gruppe gezielt sucht, kann sie einen intakten „Erste-Hilfe Koffer“ finden.

## Kampf gegen „Mutter“

- Die Wurzeln führen schließlich in einen Saal, der mit „OP #1“ beschriftet ist. Hier laufen alle großen Wurzelstränge zusammen. Sowohl Boden als auch Decke sind von mächtigen Ranken durchbrochen worden. Die Tür zum OP-Saal kann kaum betreten werden, da die Wurzelranken nahezu den kompletten Durchgang blockieren.
- Die Tür muss erst vom Wurzelwerk befreit werden, um in den OP-Saal zu gelangen: Nahkampf oder Kraftakt +2, dem Wurzelwerk müssen 10 Schadenspunkte zugefügt werden.
- Schon vor der Tür greift „Mutter“ mit einem telepathischen Angriff [7] an (Verteidigung mit Emotionsgefühl, jeder Erfolg 1 Zweifel): Jeder in der Gruppe spürt eine mächtige Präsenz in seinem Kopf, welche die Gruppe zur Umkehr zwingen will. Es sind wirre Gefühle, die völlig zwiespältig einerseits Harmonie und Einigkeit, aber andererseits Gnadenlosigkeit und Feindseligkeit transportieren.
- Man hört erneut ein Rascheln und Trippeln von Schritten, die Stimme im Kopf ruft laut und deutlich nach Hilfe... aber der Hilferuf ist nicht an die Gruppe gerichtet...
- Betritt die Gruppe den Raum, so sehen sie das Zentrum der Pflanze: Die Wurzelstränge enden in einem großen knollenähnlichem Gewächs von mehr als 3 Metern Durchmesser und über 2 Meter Höhe. Irgendwo im Wurzelwerk lässt sich der verschrumpelte und völlig entstellte Kopf eines Menschen erahnen, der von einer großen purpurfarbenen nelkenartigen Blüte gekrönt wird. Milchig weiße Augen blicken starr in den Raum. Tentakelartige Wurzeln, die eine gelbliche Substanz absondern, peitschen unruhig über den Boden und schnellen in die Richtung der Eindringlinge...
  - Stärke: 12, Nahkampf: 4
  - Waffe: Tentakel mit ätzender Säure (Schaden: 1), schwarmähnlicher Angriff (max. Angriff 8 pro Ziel)
  - Empathie: 5, Manipulieren: 2
  - Telepathischer Angriff mit Manipulieren gegen Emotionsgefühl, jeder Erfolg verursacht 1 Zweifel
  - Angriffe auf die Tentakelwurzeln verursachen nur maximal 1 Schadenspunkt pro Angriff
- Weitere „Untendrunterer“ eilen „Mutter“ zu Hilfe. Die Tür des OP-Saals kann mit Beistelltischen, OP-Geräten und Schränken verbarrikadiert werden: Kraftakt +1, Erfolge müssen von den Untendrunterern mittels Kraftakt (2+0) aufgehoben werden. Jede Runde hilft ein weiterer Untendrunterer beim Aufbrechen und der Wurf erhält einen Bonus von +1 bis +3 durch Unterstützung.
- Ein „Untendrunterer“ kommt aus dem unteren Geschoss durch ein Loch im Boden am Wurzelwerk hochgekrochen und attackiert jemanden aus der Gruppe mit einem Messer

### **Nach „Mutters“ Tod**

- Sobald „Mutter“ gestorben ist, fallen die „Untendrunterer“ in ein Koma. Mittels Heilen-2 kann lediglich ermittelt werden, dass die Infizierten nicht aus ihrem Koma erweckt werden können und wohl an Unterernährung sterben werden, wenn ihnen nicht anderweitig geholfen werden kann.
- Es gilt ein Heilmittel für die „Untendrunterer“ zu finden. Eventuell kann ein Wurm-Parasit helfen, der in den „Wurm-Wasser-Wäldern“ leben soll. Es heißt, dass auch dieser Parasit seinen Wirt über kurz oder lang tötet, aber vielleicht verschafft er den Befallenen des „Grüns“ etwas Zeit...