

MILITANT

JAHR NULL



ZONENKOMPENDIUM 3:

TOD DEN FLEISCHFRESSERN!

O. ARSON 2015

MUTANT

Jahr Null

PROJEKTMAMANAGER & ENTWICKLER

Tomas Härenstam

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

AUTOREN

Tomas Härenstam (Das Königreich Tiefwurzel),
Christian Granath (Schwarzhands Bar), Petter Bengtsson (Die Meister des Mülls),
Anders Blixt (Die Insel des Dr. Life), Chris Birch (Die Hörnchenkriege)

COVERILLUSTRATION

Ola Larsson

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

INNENILLUSTRATIONEN

Reine Rosenberg

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Christian Thier

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Robert Hamberger

LAYOUT & PREPRESS

Dan Algstrand

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Gero Ebling

DEUTSCHE REDAKTION

Robert Hamberger

© 2016 Cabinet Licensing Inc. MUTANT und verwandte Logos, Figuren, Namen und charakteristische Ähnlichkeiten sind Warenzeichen von Paradox Entertainment AB, sofern nicht anders angegeben. Verwendung unter Erlaubnis. Alle Rechte vorbehalten.

© 2017 Copyright der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag, Köln



ZONENKOMPENDIUM

Willkommen im Zonenkompodium 3 für Mutant: Jahr Null und Mutant: Genlabor Alpha. Dieses Heft enthält zusätzliches Material für Spieler und Spielleiter. Es baut auf Ereignissen aus Genlab Alpha auf. Wenn du also den maximalen Nutzen aus diesem Kompodium ziehen willst, könntest du überlegen, dir auch dieses Buch zuzulegen. Der Großteil dieses Buches besteht aus Informationen zu fünf vollständigen Speziellen Zonensektoren. Sie verwenden das gleiche Format für Zonensektoren, das du aus Kapitel 7 von Mutant: Jahr Null bereits kennst. Diese Abenteuerschauplätze können in jedem Sektor jeder Zone platziert werden, in der ihr spielt.

Beachtet dabei aber, dass alle Sektoren in diesem Kompodium mutierte Tiere beinhalten. Die Ereignisse aus diesem Heft können also nicht passieren, ehe die Tiermutanten aus Paradise Valley entkommen sind (siehe Mutant: Genlabor Alpha).

Für jeden Speziellen Zonensektor gibt es eine Übersichtskarte, die in zwei Versionen vorliegt.

- ▣ Die SL-Karte ist mit kleinen Bildern versehen, die Details zu bestimmten Stellen im Sektor zeigen.
- ▣ Die Spielerkarte lässt diese Details aus. Du kannst sie also den Spielern bedenkenlos vorlegen, sobald sie in diesem Sektor eintreffen. Diese Pläne findest du in der Mitte des Heftes.

DAS KANINCHEN-KÖNIGREICH TIEFWURZEL

Der Stamm der mutierten Kaninchen war schon immer sehr misstrauisch, selbst in Paradise Valley. Wenn du mehr zu dem Thema erfahren möchtest, findest du es in Mutant: Genlabor Alpha. Dieser Abschnitt erzählt die Geschichte nach dem Niedergang des Genlabors und beschreibt den neuen Außenposten der Kaninchen in der Zone.

ÜBERSICHT

Zonenreisende, die sich dem Kaninchenkönigreich Tiefwurzel nähern, sehen zunächst nur einen unbedeutenden Hügel. Auf einer Seite des Hügels führen rostige Eisenbahnschienen in einen dunklen, klaffenden Tunneleingang. Auf dem Hügel gibt es keine Ruinen. Stattdessen

NUR FÜR SPIELLEITER!

Der Rest dieses Buches ist nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Wenn du ein Spieler bist, lies nicht weiter. Du würdest nur dir und dem Rest deiner Gruppe den Spaß an der Sache verderben.

ist das ganze Gebiet von niedrigen Büschen, dichtem Grass und Schrott bedeckt. Mittlerweile ist der Besucher vermutlich bereits von einem der vielen Wachposten entdeckt worden, die sich in Erdlöchern versteckt halten.

Wer sich an Tiefwurzel anschleichen möchte, erleidet einen Modifikator von -3, weil die Kaninchen das Gelände extrem gut kennen und jede Nische und jeden Winkel im Auge behalten.

Jeder, der die Hügel aktiv auskundschaftet, kann die Erdlöcher und ihre langohrigen Wächter entdecken. Der Wurf erleidet einen Abzug von -3. Außerdem ist die Umgebung mit improvisierten Landminen präpariert. Jeder, der sich durch das Gebiet bewegt, muss einen Wurf auf Bewegen ablegen. Ein Fehlschlag löst eine Explosion mit einer Sprengkraft von 9 aus. Die Minen sind mit scharfem Schrapnell bestückt und haben einen Waffenschaden von 2.

Wenn Besucher von den Wachposten entdeckt werden, werden sie schon bald von langohrigen Kriegern umzingelt. Diese sind bis an die Zähne mit Donnerbüchsen und Macheten bewaffnet und beschnüffeln die Fremden nervös.

Die SC werden entwaffnet und in einen schmalen Tunnel im nächsten Erdloch gebracht. Normalgroße Mutanten müssen sich dabei bücken. Unter der Erde stoßen sie auf ein Gewirr von Tunneln und Kammern, die den ganzen Hügel durchziehen.

Die Gefangenen werden in die Zellen gebracht (die Beschreibungen des Schauplatzes findest du weiter unten). Dort werden sie befragt, um ihr Schicksal zu entscheiden (siehe die Ereignisse weiter unten). Jede Form von Widerstand wird mit konsequenter Gewalt beantwortet. Wenn es nötig wird, wird schnell Verstärkung in die Gegend geschickt.

DIE SITUATION

Im Genlabor Alpha gehörten die Kaninchen zu den ersten Spezies, denen die Forscher größere Intelligenz und andere menschliche Eigenschaften verleihen wollten. Kaninchen pflanzten sich schnell fort und waren im Labor leicht unter Kontrolle zu halten. Die Anfangstage des Projekts litten unter vielen Rückschlägen. Entsprechend der Traditionen des Genlabors (siehe dazu Mutant: Genlabor Alpha) erhielten die Kaninchen und Hasen im Labor die Namen berühmter Fußballspieler. Pelé,

das erste Testobjekt, war vielversprechend, zeigte aber sehr aggressive Tendenzen und musste eingeschläfert werden. Versuchskaninchen Nummer 2, Ronaldo, litt unter einer massiven Angststörung, nachdem er begriff, wie vergänglich das Leben war. Auf diese beiden folgten noch einige weitere Fehlschläge. Als Ruben, ein unbedeutendes, kleines Kaninchen, das nach dem argentinischen Spieler Rubén Galván benannt worden war, im gleißenden Licht des Labors geboren wurde, hatte niemand viel Hoffnung auf einen Erfolg des Experimentes. Aber Ruben zeigte schon bald, wie außergewöhnlich er war. Ruben stellte einen scharfen Verstand und beeindruckende motorische Fähigkeiten unter Beweis und lernte sogar sprechen.

Rubens Intelligenz entwickelte sich schneller als die eines menschlichen Kindes. Nach kurzer Zeit führte er lange Gespräche mit den Forschern, die ihn erschaffen hatten. Die Forscher nutzten Rubens Gene, um weitere Kreaturen nach seinem Bild zu erschaffen. Am Ende gab es eine ganze Gruppe von intelligenten, aufrecht gehenden Kaninchen. Sie hatten ein starkes Gefühl des Zusammenhalts und hoch entwickelte Überlebensinstinkte. Die Forscher dachten, dass die Kaninchen bereit wären, in das Testgelände außerhalb des Genlabors Alpha geschickt zu werden, das den Namen „Paradise Valley“ trug.

Ruben, der Ahnherr und Anführer der genmanipulierten Kaninchen, wurde schließlich das Opfer eines hungrigen Landhais, doch sein Name lebte weiter. Im Lauf der Zeit wurde er mehr und mehr als heiliges Wesen betrachtet, als Prophet und moralischer Wegweiser. Gute Ratschläge dazu, wie ein mutiertes Kaninchen sich verhalten sollte, wurden in einer Liste namens „Rubens Lehren“ gesammelt. Allerdings ist es unwahrscheinlich, dass Ruben diese Regeln jemals selbst ausgesprochen hat.

Während des Kampfes gegen die Beobachter im Paradise Valley (siehe Mutant: Genlabor Alpha) waren die Mutantenkaninchen der militanteste und am besten organisierte Stamm der Tiermutanten. Sie zahlten auch den höchsten Preis in Form von Angriffen durch die Maschinen. Das führte dazu, dass der Kaninchenstamm nur noch enger zusammengeschweißt wurde. Gegenüber allen Außenstehenden wurden die Tiermutanten immer misstrauischer.

KANINCHENKÖNIGREICH TIEFWURZEL

SCHÜTZENGRABEN



UNTERKÜNFTE

KÜCHE & DESTILLE

VORRATS-
KAMMER

UNTERKÜNFTE

WAFFENKAMMER

FOLTER-
KAMMER

ZELLEN

UNTERKÜNFTE

UNTERKÜNFTE

PLANTAGE





Nach dem Fall von Genlabor Alpha zog der Kaninchenstamm in die Zone, genau wie die anderen mutierten Tiere. Um sich vor den vielen Bedrohungen der Zone zu schützen, gingen sie unter die Erde, so wie sie es in Paradise Valley gelernt hatten. Einige Kundschafter fanden einen Hügel, der von einem alten Eisenbahntunnel durchbohrt wurde. Dieser wurde der Stützpunkt für die neue Heimat der Kaninchen. Sie nannten es das Königreich der Neuen Tiefwurzel, um ihr altes Zuhause in Paradise Valley zu ehren. Zahllose weitere Tunnel und Kammern wurden in den Hügel gegraben. Schon bald wurde er die neue Festung des Stammes gegen die bedrohliche Welt, die sie umgab.

Eines Tages stieß ein Aufklärungstrupp aus Tiefwurzel auf eine Gruppe humanoider Mutanten. Das initiale Misstrauen führte zu einem kurzen, aber blutigen Gefecht, das die Kaninchen verloren.

Die Mutanten waren hungrig und trafen die schicksalhafte Entscheidung, die Kaninchenmutanten zu kochen und zu essen. Für sie waren sie Tiere, keine Mutantenbrüder. Ein überlebendes Kaninchen wurde Zeuge des Mahls. Das Ereignis sorgte bei seiner Art für eine ausgeprägte Abneigung gegen alle Fleischfresser. Die Kaninchen haben nicht gelernt, verschiedene Gruppen von Mutanten und anderen Humanoiden zu unterscheiden. Von diesem Tag an betrachteten sie alle humanoiden Mutanten und Menschen als ihre Erzfeinde.

Es kam bereits zu kleineren Auseinandersetzungen, und der Konflikt könnte bald zu einem offenen Krieg zwischen Mutant und Kaninchen eskalieren.

SCHAUPLÄTZE

Tiefwurzel ist ein unterirdisches Labyrinth. Für alle, die nicht zum Kaninchenstamm gehören, ist es fast unmöglich, sich hier zurechtzufinden.

Der Zugtunnel - Alte Schienen führen in ein klaffendes, schwarzes Loch in der Seite des Berges. Das Sonnenlicht reicht nur wenige Meter weit hinein, dann wird es stockfinster. Ungefähr 50 Meter hinter dem Eingang haben die Kaninchen ein Bollwerk aus Schrott gebaut (Panzerung 5). Es wird immer von mindestens zwei Wachen bemannt.

Ungefähr hundert Meter weiter spaltet sich der Bahntunnel in zwei Richtungen auf. Die Gabelung des Tunnels bildet einen großen, offenen Raum. Hier halten die Kaninchen Versammlungen und

öffentliche Hinrichtungen ab. Hinter der Einsatzzentrale und der Lernkammer (siehe unten) führen die beiden Tunnel tiefer in die Tiefe. Einer endet in einem Erdloch, der andere in schwarzem Wasser.

Tunnelöffnungen - Die Kaninchen haben fünf zusätzliche Tunnelöffnungen in den Hügel gegraben. Jede Öffnung wird mit Hilfe eines Schützengrabens verteidigt (Panzerung 6) und ist mit trockenen Zweigen getarnt. Jeder, der die Umgebung auskundschaftet, muss einen Wurf mit einem Abzug von -3 schaffen, um die verborgenen Gräben überhaupt zu entdecken.

Die Tunnel in Tiefwurzel wurden von den Kaninchen gegraben. Die einzige Ausnahme ist der Bahntunnel vor der Einsatzzentrale (unten). Alle anderen Tunnel sind so schmal, dass es nicht möglich ist, nebeneinander zu gehen. Es ist auch nicht möglich, an jemandem vorbei zu schießen, um jemanden anzugreifen, der sich weiter hinten im Tunnel befindet. Die Tunnel sind mit elektrischen Glühbirnen beleuchtet, die vom Generator in der Einsatzzentrale gespeist werden.

Kaserne (Unterkünfte) - In den wenigen Stunden, in denen die Wachen und Soldaten von Tiefwurzel keinen Dienst leisten, entspannen sie sich in diesem größeren Aufenthaltsbereich. Sie schlafen auf Stroh oder Gras, das direkt auf dem Boden liegt. Ihre Schlafplätze sind nummeriert. Normalerweise befinden sich immer 2W6 schlafende Kaninchen in jedem Raum der Kaserne.

Waffenkammer - In dieser Höhle werden die Waffen von Tiefwurzel gelagert. Hier lagern W66 Donnerbüchsen mit jeweils 6 Ladungen, W66 Macheten, W66 Speere und W66 improvisierte Helme (Panzerungswert 3). Es befinden sich immer 1W6 Wachen in der Waffenkammer.

Krankenstation - In diesem übelriechenden Loch werden verwundete Kaninchen versorgt. Normalerweise liegen hier 2W6 Patienten auf einfachen Lagerstätten. Sie alle sind kritisch verwundet. Außerdem sind ein oder zwei Heiler anwesend. Es liegen einige Messer aus Metallschrott herum, die für Operationen verwendet werden. Außerdem kann man W6 Rationen Fusel finden, die Schmerzen lindern sollen.

Brutkammer - In diesem großen Zimmer ruht die Zukunft von Tiefwurzel. Es ist voll von Babykaninchen jeder Größe und schwangeren Weibchen. Es gibt auch zwei eigene Kammern für die Befruchtung. Sorgfältig ausgewählte Männchen und Weibchen dürfen sich hier unter kontrollierten Bedingungen paaren. Alle anderen Formen der Intimität sind strikt verboten.

Plantage - In dieser Halle befindet sich das bestgehütete Geheimnis der Kaninchen. Mit dem Generator und besonderen Glühbirnen, die ein bleiches, weißes Licht abgeben, haben es die Kaninchen von Tiefwurzel geschafft, unter der Erde rote Faulbeete und Zonenrüben zu züchten, die kein Tageslicht benötigen. Die Ernte ist aber nicht genug, um ganz Tiefwurzel zu ernähren. Sie müssen immer noch Pflanzen an der Oberfläche.

Vorratskammer - Die Vorratskammer der Kaninchen ist in diesem kühlen Abschnitt untergebracht. Die Tiermutanten lagern sowohl rote Faulbeete und Zonenrüben als auch verschiedene Pflanzen, die sie in der Zone gesammelt haben. Insgesamt lagern hier W666 Rationen Fraß.

Küche & Destille - Dieser Raum wird vor allem von einem riesigen Kupferkessel eingenommen. Darin köchelt die ganze Zeit ein einfacher, aber nahrhafter Gemüseintopf, der die Hauptnahrung der Kaninchen darstellt. In einer Ecke steht eine eindrucksvolle Maschine mit Rohren und Glasflaschen. Das ist die Destille der Kaninchen. Sie erzeugt pro Stunde W6 Rationen Fusel, solange sie mit der doppelten Anzahl von Essensrationen gespeist wird. Der Fusel wird sowohl als Treibstoff für den Generator (siehe unten) als auch als Schmerzmittel eingesetzt.

Zellen - Diese engen Höhlen sind anders, weil sie tatsächlich Türen haben. Wenn sie verschlossen sind, kann man sie nur mit einem Kraftakt-Wurf mit einem Abzug von -3 aufbrechen. Es steht immer mindestens ein Wachmann im Tunnel vor den Zellen. Die Gefangenen der Kaninchen werden dort eingesperrt, ehe sie in die Folterkammer oder zum Richtplatz gebracht werden. Die meisten Gefangenen bekommen weder Nahrung noch Wasser.

Folterkammer - In dieser Höhle gibt es nichts als einen heruntergekommenen Tisch und zwei Stühle. Hierher werden die Gefangenen der Kaninchen gebracht, um sie zu befragen. Die Folterknechte, auch Fragemeister genannt, haben hohe Werte in Emotionsgespür und Dominieren, und zögern nicht, zu Gewalt zu greifen, um die Wahrheit herauszufinden.

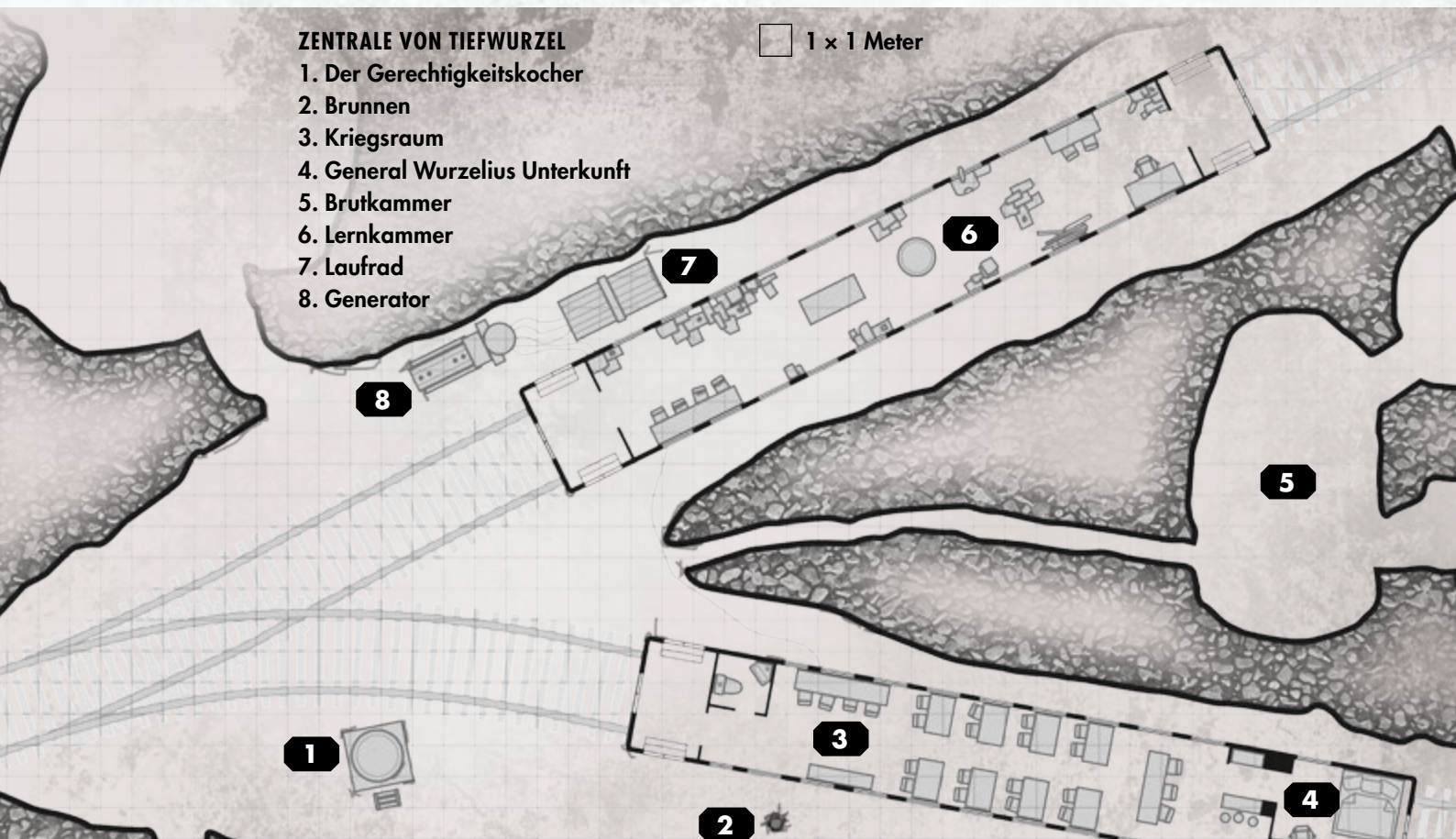
Eine einfache, aber effektive Methode ist es, den Gefangenen zu wässern. Das Opfer wird gezwungen, sich auf den Rücken zu legen, den Kopf niedriger als die Füße. Ein Stück Stoff wird über die Nase und den Mund des Gefangenen gezogen und Wasser wird über sein Gesicht gegossen. Das erzeugt das Gefühl zu ertrinken. Leute, die gewässert werden, erleiden einen Punkt Zweifel. Außerdem müssen sie mit einem Modifikator von -1 auf Erdulden würfeln. Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Opfer nachgibt und alle Fragen des Fragemeisters wahrheitsgemäß beantwortet. In diesem Raum ist es möglich, mehrere Opfer auf einmal zu wässern.

Gerechtigkeitskocher (Richtplatz) - Im alten Eisenbahntunnel, wo sich die beiden Schienenstränge treffen, steht ein gewaltiger Kupferkessel über einer Feuerstätte. Daneben befindet sich

eine hölzerne Treppe. Hierher werden Gefangene gebracht, um im sogenannten Gerechtigkeitskocher hingerichtet zu werden. Mit gefesselten Händen und Füßen wird der Gefangene die Treppen hoch geschleppt und lebend ins kochende Wasser des Kessels geworfen. Es ist ein extrem qualvoller, aber schneller Tod. In der Regel schaut ganz Tiefwurzel bei solchen Hinrichtungen zu. Auf diese Weise werden die Moral und der Zusammenhalt des Stammes gestärkt.

Einsatzzentrale - Zwei Bahnwaggons stehen im Tunnel. Einer dient als wichtiges Kommandozentrum des Stammes. Der alte Speisewagen wurde zu einer Einsatzzentrale umgebaut. Hier versammelt General Wurzelius seine höchsten Offiziere, um strategische Entscheidungen im fortlaufenden Krieg gegen die Fleischfresser zu treffen.

In diesem Bereich stehen mehrere Tische, die mit Karten bedeckt sind. Die Pfeile auf ihnen zeigen geplante Offensiven. General Wurzelius' Privatgemächer befinden sich im angrenzenden Abteil. Es handelt sich dabei um ein kleines Zimmer, das mit alten Gemälden und Trophäen der vielen Feinde geschmückt ist, die er bisher besiegt hat.



Generator - Direkt vor der Einsatzzentrale steht eine große, verrostete Maschine. Es ist der Generator, der Tiefwurzel mit elektrischem Strom versorgt. Der Generator kann mit Fusel oder der Muskelkraft von Kaninchen (Laufräder) betrieben werden.

Brunnen - Im Tunnel vor der Einsatzzentrale haben die Kaninchen einen einfachen Brunnen gegraben. Man kann normalerweise W6 Rationen fäulnisfreies Wasser aus dem Brunnen ziehen. Danach dauert es W6 Minuten, bis wieder Wasser verfügbar ist. In Flaschen und Dosen beim Brunnen werden W66 Rationen Wasser aufbewahrt. Der Brunnen wird immer von mindestens einem Wachmann geschützt.

Lernkammer - Der andere Bahnwagen in Tiefwurzel ist ein alter Frachtwagon, der jetzt als Lernkammer dient. Hier erforschen die obersten Wissensmeister und vielversprechende Lerner alte Artefakte und entwickeln neue Technologien. Meistens sind diese auf die größte Zerstörungskraft ausgerichtet.

Der Raum ist mit Schrott und halbfertigen Gerätschaften vollgepackt. In diesem Chaos kann man W6 zufällige Artefakte entdecken, sowie W6 Donnerbüchsen und W6 Sprengladungen, die mit Schrapnell bestückt sind (Sprengkraft 9, Waffenschaden 2). Hier findet man normalerweise Wissensmeisterin Rübus (siehe unten) mit W6 anderen Wissensmeistern und Lernern.

BEWOHNER

Der Kaninchenstamm ist eine vollständig militariserte Gesellschaft. Freiheit und persönlicher Besitz sind als Konzepte unbekannt. Alle Kaninchen leben und sterben für das Kollektiv und für den Kampf gegen die mörderischen Fleischfresser. Die meisten Kaninchen haben nicht

einmal einen Namen. Stattdessen werden sie mit ihrer Aufgabe und einer Nummer angesprochen, wie „Wächter 314“, „Arbeiter 29“ oder „Lerner 55“. Einen eigenen Namen zu bekommen, ist dafür eine große Ehre, die man sich erst verdienen muss.

Das technische Wissen der Kaninchen ist den meisten anderen Fraktionen in der Zone überlegen. Die intelligentesten Kaninchen werden in jungen Jahren als Schüler ausgewählt, die Lerner genannt werden. Die Lehrer werden als Wissensmeister bezeichnet. Ihre Aufgabe ist es, das Wissen der Kaninchen an die nächste Generation weiterzugeben. Der Kaninchenstamm hat das Geheimnis des Schießpulvers während seiner Zeit in Paradise Valley entdeckt. Dieses Wissen haben sie mit sich in die Zone gebracht.

Ihre Donnerbüchsen (siehe unten) sind den meisten anderen Schrottwaffen überlegen, auch wenn sie noch lange nicht so effektiv sind wie industriell gefertigte Schusswaffen aus der Vorzeit. Die Kaninchen verwenden das Schießpulver auch in ihren tödlichen Landminen, über die man überall in Tiefwurzel stolpern kann.

Eine weitere herausragende technische Leistung des Stammes sind die unterirdischen Plantagen, in denen sie Gemüse züchten.

Insgesamt gibt es über 500 Kaninchen in Tiefwurzel, und ihre Zahl nimmt ständig zu. Wenn nichts unternommen wird, wird der Kaninchenstamm bald die größte Fraktion in der Zone sein. An der Spitze des Stammes stehen die Oberanführer. Dieses Komitee aus älteren Kaninchen wird vom legendären, aber mittlerweile gebrechlichen General Wurzelius angeführt.

Typischer Kaninchenwächter: Tiefwurzels Wächter sind diszipliniert und ihrem Stamm gegenüber loyal. Weil sie sich im Kriegszustand befinden, sind sie stets angespannt. Viele von ihnen leiden unter chronischen Kriegspsychosen. Sie hassen die Fleischfresser und haben große Mühe damit, nicht zu Gewalt zu greifen, wenn sie eine solche Kreatur erblicken.



DIE DONNERBÜCHSEN DER KANINCHEN

Die selbstgebauten Schusswaffen der Kaninchen kommen mit einem Ausrüstungsbonus von +2 und einem Waffenschaden 2 daher. Pistolen schießen auf bis zu kurze Reichweite, Gewehre auf bis zu lange Reichweite. Wie normale Schrottwaffen müssen Donnerbüchsen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Die Munition besteht aus Schießpulver und Schrapnell. Dies erfordert ein Manöver. Kaninchen mit dem Talent Waffenbauer können Donnerbüchsen herstellen.

Rang: 4

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

Fertigkeiten: Kämpfen 1, Schießen 3, Schleichen 2

Tierkräfte: Graben, Klein

Ausrüstung: Donnerbüchse, Speer, improvisierter Helm (Panzerungswert 3)

General Wurzelius. Dieser vernarbte Anführer hat seinen Stamm aus der Gefangenschaft im Paradise Valley in die Freiheit der Zone geführt. Wurzelius leidet darunter, dass dieses neue Zuhause ebenso umkämpft wird wie ihre alte Heimat. Deshalb sitzt er meist allein in seinem Zimmer und ersäuft seine Sorgen mit Wurzelschnaps. Nach außen zeigt er nichts als Heldentum und einen ungebändigten Kampfeswillen, doch in Wirklichkeit ist die Glut in diesem alten Kaninchen schon längst abgekühlt. Er tritt nur noch selten in der Öffentlichkeit auf. Stattdessen hat der Emporkömmling Rubbit (siehe unten) seine Rolle als Anführer im Krieg übernommen.

Rang: 11

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

Fertigkeiten: Dominieren 4, Feind Einschätzen 5, Kämpfen 4, Schießen 4, Schleichen 2

Tierkräfte: Pflanzenfresser, Schnelle Reflexe

Ausrüstung: Schartiger Säbel (wie Machete)

Artefakte: Halbautomatische Pistole (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden +2, leichte Waffe), sieben Kugeln

Wissensmeisterin Rübus ist die Anführerin aller Wissensmeister des Stammes. Sie trägt einen geflickten Gehrock, trägt eine dunkle Sonnenbrille und spricht mit heiserer Stimme. Rübus ist für die Wiederentdeckung des Schießpulvers verantwortlich. Ihre ständigen Experimente damit haben sie schwerhörig werden lassen. Im Kopf ist sie ein bisschen daneben, aber sehr interessiert an der Vorzeit. Die Zone betrachtet sie als das verheißene Land.

Rang: 10

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Dominieren 3, Emotionsgefühl 3, Plündern 4, Zonenkunde 2, Zusammenschustern 4

Tierkräfte: Pflanzenfresser, Sechster Sinn

Ausrüstung: Gehrock

Artefakte: Laserpistole, Sonnenbrille (Ausrüstungsbonus +2 auf Dominieren)

Rubbit, emporgekommener Krieger. Dieses Kaninchen verdiente sich Ruhm und Berühmtheit, als er eine Patrouille tief in die Zone führte, um einen vorgeschobenen Stützpunkt aufzubauen. Während der Mission tötete er zwei Fleischfresser und nahm einen dritten gefangen. Seine Belohnung war es, seinen eigenen Namen auswählen zu dürfen. Er entschied sich für Rubbit, um den Ahnherrn der Kaninchen Ruben zu ehren. Rubbit wurde unter den Kaninchen zu einer Legende. Er ist ein Leitbild im Kampf gegen die Fleischfresser. Gerüchten zufolge sind die Oberanführer nicht glücklich über Rubbits Beliebtheit. Es ist nicht angemessen, ein einzelnes Kaninchen über das Kollektiv zu stellen.

Rang: 9

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

Fertigkeiten: Dominieren 4, Feind Einschätzen 5, Kämpfen 4, Schießen 5, Schleichen 4

Tierkräfte: Klein, Schnelle Reflexe

Ausrüstung: Baseballschläger mit Stacheln

Artefakte: Schrotflinte, sieben Patronen

EREIGNISSE

Nachfolgend findest du einige Ereignisse, um die Kaninchen von Tiefwurzel sinnvoll in deiner Kampagne einzusetzen.

- Die SC laufen in der Zone einer Patrouille der Kaninchen über den Weg. Vielleicht ist sogar

Rubbit Teil der Patrouille. Das Risiko für Gewalt ist hoch. Im schlimmsten Fall bricht sogar ein Krieg zwischen der Arche der SC und dem Königreich Tiefwurzel aus. Die Kaninchen aus Tiefwurzel werden eine immer größere Bedrohung für die anderen Gruppierungen in der Zone. Deshalb bittet jemand die SC, ihr Hauptquartier auszukundschaften. Es besteht ein sehr hohes Risiko, dass die SC gefangengenommen werden.

- ▣ Ein NSC, den die SC kennen, wird von den Kaninchen gefangen genommen. Die SC organisieren eine Rettungsaktion. Sie müssen Tiefwurzel infiltrieren oder mit den Kaninchen verhandeln.
- ▣ Ein Boss hat gehört, dass die Kaninchen Schießpulver herstellen können. Er schickt die SC aus, um ein Bündnis auszuhandeln. Wenn die SC sich geschickt anstellen, könnten sie General Wurzelius ihr Anliegen vortragen. Damit die SC sich beweisen können, gibt er ihnen eine schreckliche Aufgabe: Einige Wachen schleppen einen gefangenen Feind einer anderen Fraktion in die Halle und verlangen, dass die SC ihn in den Gerechtigkeitskocher werfen. Wenn sie zögern, werden sie sofort in Ketten gelegt.
- ▣ Die SC werden Gefangene der Kaninchen. Sie werden verhört und gefoltert, damit sie alles über ihre Siedlung und ihre militärischen Möglichkeiten verraten. Rubbit, Rübus oder sogar General Wurzelius könnte einer der Befrager sein. Wenn ihnen niemand zu Hilfe eilt, müssen die SC einige Würfe auf Manipulation oder Dominieren schaffen, um nicht im Gerechtigkeitskocher zu landen.

SCHWARZHANDS BAR

Tief in der Zone, an einer Schnellstraße aus der Vorzeit, liegt Schwarzhands Bar. Im Gegensatz zu vielen anderen Orten im Ödland präsentiert sich Reisenden in Schwarzhands Bar eine wirklich gastfreundliche Zuflucht, in der sie sich entspannen, etwas essen und ausruhen können. Zonenreisende wollen oft anderen nicht davon erzählen. Zu sehr fürchten sie, dass diese Oase verlieren könnten, die bislang von der Fäulnis und anderen Gefahren verschont geblieben ist.

Schwarzhands Bar ist nicht nur ein Rückzugsort für die tapferen Wanderer der Zone. Sie ist auch als Stützpunkt der Zonenreiter bekannt, der berittenen Botschafter und Problemlöser, die in der Zone schnell zu einer ausschlaggebenden Macht geworden sind.

ÜBERSICHT

Schwarzhands Bar befindet sich in einem seltsamen Bauwerk der Ahnen. Da sie an einer alten Schnellstraße aus der Vorzeit liegt, wurde sie zu einem selbstverständlichen Treffpunkt für Reisende in der Zone. Es wurde schon viel darüber spekuliert, worin der ursprüngliche Daseinszweck des Gebäudes bestanden habe. Die meisten Chronisten sind sich aber einig, dass sich die Ahnen hier getroffen haben, um an ihren Fahrzeugen zu schrauben.

Am Fuß des niedrigen, mit Büschen bewachsenen Hügels stehen zwei gut erhaltene Gebäude mit Flachdach. Sie geben ein warmes, einladendes Licht ab. Ein leises Summen von Musik und murmelnden Stimmen wird ab und zu vom Heulen einer unbekannten Bestie unterbrochen. Eine Barrikade aus aufeinander gestapelten Autowracks bietet Schutz vor Angriffen und anderen Gefahren. Einige Spalten erlauben dabei aber leichten Zugang zum Hauptgebäude.

Jeder, der sich nähert, kann einen Wurf mit Auskundschaften ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass der SC sofort den Eindruck bekommt, dass er beobachtet wird. Trotzdem fühlt sich der Ort einladend an. Der wunderbare Duft von gebratenem Fraß scheint aus dem Hauptgebäude zu kommen.

DIE SITUATION

Nach der Rebellion der Tiermutanten gegen die Beobachter (siehe Mutant: Genlabor Alpha) entkam die Bärin Truffaut 21 (Wildpranke) zusammen mit ihren Freunden aus Paradise Valley, um eine neue Siedlung zu gründen. Ihr Ziel war es, eine friedliche Gemeinschaft zu erschaffen, die der Vorzeit nachempfunden war. Nach einer langen und schwierigen Wanderung kam Truffaut in der Zone an. Allerdings endete ihr erster Kontakt mit den Mutanten, die sie bewohnten, in einem Blutbad. Für eine ganze Weile verfiel Truffaut in Verzweiflung, fand aber neue Hoffnung, als sie dem vierarmigen Mutanten Schwarzhand begegnete. Schwarzhand war aus seiner Arche verstoßen worden und für Monate durch

die Zone gewandert. Dabei hatte er gelernt, alleine zu überleben. Er lud Truffaut und ihre Anhänger in seine Behausung in einer Tankstelle aus der Vorzeit ein. Sie begannen, Pläne für die Zukunft zu schmieden: Kuriere zwischen den entstehenden Siedlungen hin und her reisen lassen, um Informationen und Wissen zu sammeln und die Zone zu vereinen.

Zunächst kam ihr Plan nicht in Gang. Mehrere der Kuriere, die Truffaut ausgesandt hatte, wurden von den vielen Monstern und gefährlichen Phänomenen der Zone aufgehalten oder getötet. Im Laufe der Zeit gelang es den Kurieren jedoch, weniger gefährliche Routen durch die Zone zu finden. Eine alte Schildkröte namens Morrison 31 hatte die Idee, Monster der Zone zu domestizieren und sie als Reittiere zu verwenden. Die Tankstelle ist heute zu einem Treffpunkt für Zonenreisende und das Hauptquartier der immer bekannteren Zonenreiter geworden.

Morrison 31 züchtet Bitterbiester, die den Zonenreitern als Reittiere dienen. Aus einem alten Tanklastwagen leitet Truffaut im Geheimen die wachsende Organisation. Sie sammelt die Beobachtungen der Reiter aus allen Winkeln der Zone in ihrem Notizbuch. Einige Archen und Siedlungen haben sogenannte Kurierstationen gegründet: Orte, an denen sich die Zonenreiter ausruhen und Reittiere wechseln können. Die Zonenreiter werden immer schneller und selbstsicherer. Sie kartographieren die Reichtümer und Gefahren der Zone und stacheln die unterdrückte Unzufriedenheit in der Gefolgschaft niederer Fürsten, Bosse und Häuptlinge der Zone an. Einige glauben, dass die Reiter zu mächtig

werden, und dass die Zeit kommen wird, in der ihr geheimer Anführer gefunden und für immer zum Schweigen gebracht wird.

SCHAUPLÄTZE

Zusammen haben Truffaut und Schwarzhand die alte Tankstelle in eine Raststätte für die Zonenreiter und andere Wanderer in der Zone verwandelt.

Barrikade - Eine Barrikade aus rostigen Autowracks aus der Vorzeit ist hier als Schutzwall gegen die Gefahren der Zone aufgestapelt. Sie wurde errichtet, um Monster und kleinere Gruppen von Gegnern abzuwehren. Bei einem vollen Angriff vertraut und hofft man auf die Kampffähigkeiten der Zonenreiter und die Feuerkraft der Schrottkanone, die Medusa genannt wird.

Ausguck - Hinter der Bar liegt ein niedriger, überwucherter Hügel. Er ist von Dornenpflanzen und Säuregras bedeckt (siehe Seite {176} in Mutant: Jahr Null). Das Gelände macht den Aufstieg zum Hügel fast unmöglich, wenn man nicht die geheimen Pfade kennt. Auf dem Gipfel sitzt immer ein Zonenreiter, der mit einem Rohrgewehr bewaffnet ist und ein Fernglas (Artefakt) bei sich trägt.

Bitterbiest-Stall - Unter einer alten Überführung kümmert sich die alte Schildkröte Morrison in einem robusten Gehege um die Bitterbiester der Zonenreiter. Morrison lässt nur ungern Fremde in die Nähe der Biester, die ihr Ein und Alles sind.



Die Bar - Das Hauptgebäude der Tankstelle wurde in eine Bar umgewandelt und stellt gleichzeitig das Hauptquartier für die Zonenreiter dar. Besucher werden von einer brüchigen Plastikfigur vor der Tür begrüßt. Ein Schild informiert sie, dass sie in Schwarzhands Bar angekommen sind. Der Raum ist von Essengeruch erfüllt. Tische aus Metall und Plastik sind in ihm verteilt. An den Wänden hängen die Schädel von Zonenmonster sowie kaputte Artefakte und diverser Schrott. Ketten aus bunten Lichtern überziehen die Decke. Das Licht verleiht der Bar zusammen mit der Musik aus einem alten, leiernden Kassettenrekorder (Artefakt) eine gemütliche Atmosphäre.

An einer Wand befindet sich ein langer Tresen. Dahinter steht normalerweise der vierarmige Mutant Schwarzhand. In einem Kühlschrank lagern verschiedene kalte Getränke. Für Kugeln, Schrott oder Artefakte kann man eine Auswahl von Delikatessen erwerben, die in einer Friteuse zubereitet werden.

Küche - Durch eine Tür hinter dem Tresen gelangt man in die Küche. Der Raum wird von einem großen Trog beherrscht, den Schwarzhand den Saftmischer nennt. Mit Kräutern und Pflanzen aus der Zone versucht Schwarzhand, den Fusel, der mit einer großen Destille in der Ecke produziert wird, zu aromatisierten Getränken zu verarbeiten – bislang mit durchwachsenem Erfolg. In einer anderen Ecke steht der Generator der Siedlung (ein Artefakt). Er wird mit Gas betrieben, das aus den Ausscheidungen der Bitterbiester gewonnen wird. Fraß und Wasser sind hier auch zu finden.

Quartiere der Zonenreiter - Im hinteren Teil des Gebäudes gibt es zwei Zimmer, in denen jeweils vier Doppelstockbetten stehen. Die Zimmer sind karg eingerichtet. Abgesehen von den Betten enthalten sie nur jeweils einen Tisch mit vier Stühlen und einen Plastikkanister mit sauberem Wasser. Die Zonenreiter haben keine festen Zimmer oder Betten. Sie suchen sich einfach eines aus, das gerade frei ist.

Schlafsaal - Für eine Kugel kann ein Zonenreisender eine Nacht im Schlafsaal verbringen. Das Zimmer ist vollständig leer. Der Gast wählt sich einfach einen freien Platz am Boden für seinen Schlafsack aus.

SCHWARZHANDS BAR



TRUFFAUTS HAUPTQUARTIER





WÜHLERS LADEN

AUSGUCK

ABORT

BARRIKADE

BITTERBIEST-STALL





SCHWARZHANDS BAR – HAUPTGEBÄUDE

- 1 Bar
- 2 Küche
- 3 Leiter zur Schrottkanone
- 4 Schlafsaal
- 5 Quartiere der Zonenreiter
- 6 Schwarzhands Quartier

□ 1 x 1 Meter

Schrottkanone - Eine Leiter führt durch eine Öffnung in der Decke auf das Dach der Tankstelle. Dort ist die Schrottkanone Medusa montiert. Es handelt sich um eine mächtige Vorrichtung, die das Nagetier namens Wühlmaus gebaut hat. Die Kanone lässt sich rotieren und wird durch eine massive Metallplatte geschützt (Panzerungswert 6). Medusas gut gefertigtes Visier bietet einen Ausrüstungsbonus von +2.

Schwarzhands Quartier - Ein geräumiger und gemütlicher Raum, dessen Wände mit Postern aus der Vorzeit bedeckt sind. An einer Wand steht ein altes Wasserbett. Ein funktionierender Röhrenfernseher mit einem eingebauten Videorekorder und zehn Kassetten steht auf einer Kommode. Bei den seltenen Gelegenheiten, in denen Schwarzhand etwas freie Zeit hat, helfen Filme wie Rambo III, Dirty Harry und Zurück in die Zukunft, diese zu vertreiben. Auf einem Schreibtisch liegt ein Stapel zerlesener Kochbücher und Getränkeatgeber, und in der Schublade befindet sich eine Schachtel Zigaretten und ein Feuerzeug (Artefakte).

Privatzimmer - Im Hof hinter dem Tanklastwagen stehen vier Frachthänger aus der Vorzeit. Diese dienen als Schlafquartiere für Besucher, die ein bisschen Privatsphäre haben wollen. Der Anhänger, der dem Hauptgebäude am nächsten steht, ist

schon seit einer ganzen Weile für Hark reserviert (siehe Bewohner).

Wühlers Laden - Die alte Autowaschanlage ist jetzt der Standort von Wühlers Geschäft. In einem großen Raum voller Maschinen und Apparate (von denen die meisten nutzloser Müll sind) handelt Wühler mit den Zonenreisenden. Mit ein bisschen Glück kann man vielleicht ein halb kaputtes Artefakt finden. Wühlers Laden hat die meisten Gegenstände im Angebot, die du in den Tabellen auf Seite {260-261} in Mutant: Jahr Null finden kannst. Das Nagetier ist auch dazu imstande, kaputte Gegenstände gegen Entgelt wieder in Stand zu setzen (Zusammenschustern).

Wühler gibt Artefakte nur ungern heraus. Er bewahrt sie in seinem Wohnraum im Maschinenraum der Waschanlage auf, die durch eine verriegelte Tür zu erreichen ist.

Truffauts Hauptquartier - Treppen, die durch eine Öffnung im alten Anhänger führen, sind der Weg zu Truffauts Büro. Direkt hinter der Tür steht ein altes Sofa. Eine Reihe von Laternen, die den Raum kaum beleuchten, hängt von der Decke. Die Wände sind mit Karten und Skizzen von verschiedenen Orten und Kreaturen aus der Zone behangen. Hinten im Raum steht ein großer, hölzerner Schreibtisch, der mit Papierstapeln und Büchern bedeckt ist. Einige Flaschen mit trübem Inhalt stehen in einer kleinen

Vitrine. Eine runde Öffnung hinter dem Schreibtisch führt vom Büro in Truffauts Schlafzimmer. Der ganze Boden ist gepolstert und mit farbenfrohen Decken aus der Vorzeit bedeckt. An der hinteren Wand hängt ein sehr schönes Gemälde, das eine Berglandschaft zeigt (Artefakt).

Es gibt auch einen großen Stapel von Comics über einen kleinen, aber starken Bären (Artefakt). Der alte Tanklastwagen ist voll funktionstüchtig und kann mühelos weggefahren werden. Man braucht aber den Schlüssel, um den Motor zu starten. Der Motor kann bei Bedarf auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Zusammenschrauben kurzgeschlossen werden.

BEWOHNER

Es befinden sich normalerweise zwischen fünf und zehn Gäste in Schwarzhands Bar und ebenso viele Zonenreiter in der Siedlung verteilt. Die Reiter besetzen abwechselnd den Ausguck.

Typischer Zonenreiter - Ein Zonenreiter kann bei allen anderen Fraktionen in der Zone rekrutiert worden sein. Zonenreiter können also humanoide

Mutanten, Tiermutanten oder sogar Menschen sein. Die meisten Zonenreiter haben die Spezialfertigkeit Pfadfinder oder in einigen Fällen Spezialfertigkeiten wie Jagen oder Abrichten. Zonenreiter sind nach außen hin meist nicht sehr kommunikativ und können dadurch unhöflich wirken. An Orten mit viel Gedränge neigen sie dazu, unter sich zu bleiben.

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

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

Fähigkeiten: Eine zufällige Mutation oder zwei Tierkräfte (sofern sie Mutanten sind)

Talente: Zonenreiter

Ausrüstung: Rohrgewehr, Speer, W6 Kugeln, Bitterbiest-Reittier

Truffaut - Seit ihrer Ankunft in der Zone kämpft diese große Bärin verzweifelt darum, unter den Überresten der Tierstämme, die aus Paradise Valley geflohen sind, für Ordnung zu sorgen. Gleichzeitig muss sie sich um die Mutanten kümmern, die bereits in der Zone gesiedelt haben. Truffaut folgt der Vision ihre Onkels: Sie träumt von Tieren, die in Frieden und Harmonie zusammenleben, ohne Ketten oder Gitter. Als Anführerin der Zonenreiter scheint sie entschlossen und gerecht, aber wenn sie allein ist, fühlt sie sich zwischen Hoffnung und Verzweiflung hin- und hergerissen. Sie verspürt ein wachsendes Verlangen nach dem dunklen Wald und den donnernden Stromschnellen aus Paradise Valley. Truffaut selbst besucht die Bar nur selten.

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

Fertigkeiten: Bewegen 3, Dominieren 4, Feind Einschätzen 4, Kämpfen 5, Kraffakt 4, Schießen 3, Schleichen 2, Zonenkunde 1

Tierkräfte: Raubtier, Riesig

Ausrüstung: Baseballschläger mit Stacheln

Artefakte: Laserpistole, Karte der Zone, Schlüssel für den Tanklastler, 8 Kugeln

Schwarzhand - Der vierarmige Mutant war in seiner Arche ein Hehler. Nach einer Meinungsverschiedenheit mit einem Boss wurde er verjagt. Gegen jede Wahrscheinlichkeit überlebte er alleine in der Zone. Heute ist er ein erfolgreicher Unternehmer und Truffauts Partner. Seine Vergangenheit verhindert, dass er Leute an sich heranlässt, und wenn es gefährlich wird, weiß er sich in Sicherheit zu bringen. Tief in seinem Inneren sehnt sich

PREISE IN SCHWARZHANDS BAR

GERICHT/ DIENSTLEISTUNG	KOSTEN	BESCHREIBUNG
Frittierter Watschler	3	Gutes Essen für den wahren Feinschmecker
Gebratener Schlurfhauer-Rücken	2	Das richtige Futter für den verhungerten Zonenreisenden
Gebratene Bitterbiest-Eier	½	Aus Eiern, die zur Zucht nicht geeignet sind
Schrottkrähen-Gumbo	½	Zäh, macht aber satt
Frittierte Zonenegel	1	Labberige Konsistenz, Eisengeschmack
Gebratener Schlammaffe	1	Fleischiger, schlammig schmeckender Fisch
Glas Wasser	½	
Glas Fusel	½	
Glas Saft	1	
Flasche Fusel	4	
Saftgrog	2	
Bett im Schlafsaal	1/Nacht	
Privatzimmer	4/Nacht	Zimmer für zwei bis drei Personen



Schwarzhand nach Gesellschaft. Manchmal lädt er besondere Gäste für eine private Filmvorführung in seine Gemächer ein. Sollte es einem SC gelingen, durch seine Fassade zu brechen, kann er einen treuen Freund gewinnen.

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

Fertigkeiten: Aushandeln 4, Bewegen 3, Kämpfen 3, Manipulation 4, Schießen 1, Zonenkunde 5

Fertigkeiten: Kämpfen 1, Schießen 3, Schleichen 2

Mutationen: Fäulnisesser, Vierarmig

Artefakte: Kettensäge

Wühler - Nachdem dieses Nagetier im Paradise Valley ein Leben als Plünderer führen musste, erwies sich die Zone als goldene Gelegenheit. Im Gegensatz zu vielen anderen Tiermutanten in der Zone fühlt sich Wühler in seinem Laden bei Schwarzhands Bar viel wohler als jemals zuvor. Da er leichteren Zugang zu Schrott und Werkzeug hat, konnte er sein Talent ausbauen, mit Schrott aus der Vorzeit herumzubasteln. Wühler ist gierig, verschlagen und gemein, aber Truffaut trotzdem bis zum Tod loyal ergeben.

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 2, Begreifen 4, Bewegen 3, Plündern 3, Schießen 2, Zusammenschustern 3

Tierkräfte: Graben, Raubtier

Artefakte: Schrofflinte, Sonnenbrille, Benzinkanister, 9 Kugeln

Hark - Viele Leute haben darüber diskutiert, wie es dem schwächlichen Mutanten Hark gelungen sein kann, alleine in der Zone zu überleben, ehe er vor einigen Monaten Schwarzhands Bar erreichte. Der kleine, zurückhaltende Mann hat wenige der Eigenschaften, die zum Überleben notwendig sind. Die Wahrheit ist, dass Hark einer geheimen Organisation angehört, die sich der Eiserne Kreis nennt. Aus ihrem Versteck im Hotel Imperator planen sie, die Macht über die Zone zu ergreifen und ihre Bevölkerung zu versklaven. Mehr über das Hotel Imperator kannst du in einem zukünftigen Zonenkompendium erfahren. Hark wurde von den Anführern seiner Organisation geschickt, um Schwarzhands Bar zu infiltrieren und dadurch Informationen über alle Fraktionen in der Zone zu erlangen.



SPIELERKARTE 1: SCHWARZHANDS BAR

SPIELERKARTE 2: DIE MEISTER DES MÜLLS





SPIELERKARTE 3: DIE INSEL DES DOKTOR LIFE

SPIELERKARTE 4: DIE HÖRNCHENKRIEGE



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

Fertigkeiten: Aushandeln 2, Auskundschaften 3, Bewegen 4, Manipulation 5, Schießen 1, Zonenkunde 3

Mutationen: Grauen, Pathokinese, Regeneration

Artefakte: Giftkapsel (um Selbstmord zu begehen, wenn er enttarnt wird), Parfumflakon

Zmolk - Das eindrucksvolle Rentier Zmolk ist der berühmteste aller Zonenreiter. Sie ist auf ihrem gewaltigen Bitterbiest weiter in der Zone herumgekommen als jeder sonst. Gerüchte besagen, dass sie ihr Biest gezähmt hat, indem sie es nur mit ihren Fäusten im Nahkampf bezwungen hat. Ein kahler Fleck an der rechten Seite ihrer Schnauze zeigt auf jeden Fall, wie ätzend die Säurespucke ihres Biestes ist.

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

Fertigkeiten: Abrichten 5, Auskundschaften 4, Bewegen 3, Jagen 4, Kämpfen 3, Kraftakt 4, Pfadfinder 5, Schießen 4, Schleichen 4, Zonenkunde 4

Tierkräfte: Geweih

Mutation: Spurenleser

Ausrüstung: Einfaches Messer, Rohrgewehr (Ausrüstungsbonus +2), 7 Kugeln, Bitterbiest-Reittier (Stärke 7)

Artefakte: Karte der Zone

ARTEFAKTE

In Schwarzhands Bar gibt es viele Artefakte. Ohne friedliche Tauschgeschäfte oder möglicherweise Diebstahl haben die SC jedoch kaum eine Chance, sie zu bekommen. Wenn sie Glück haben, könnte Wühler einige echte Schätze in seinem Laden beherbergen. Schwarzhands Küche ist gut mit Fraß und Wasser ausgestattet – jeweils mindestens W66 Rationen.

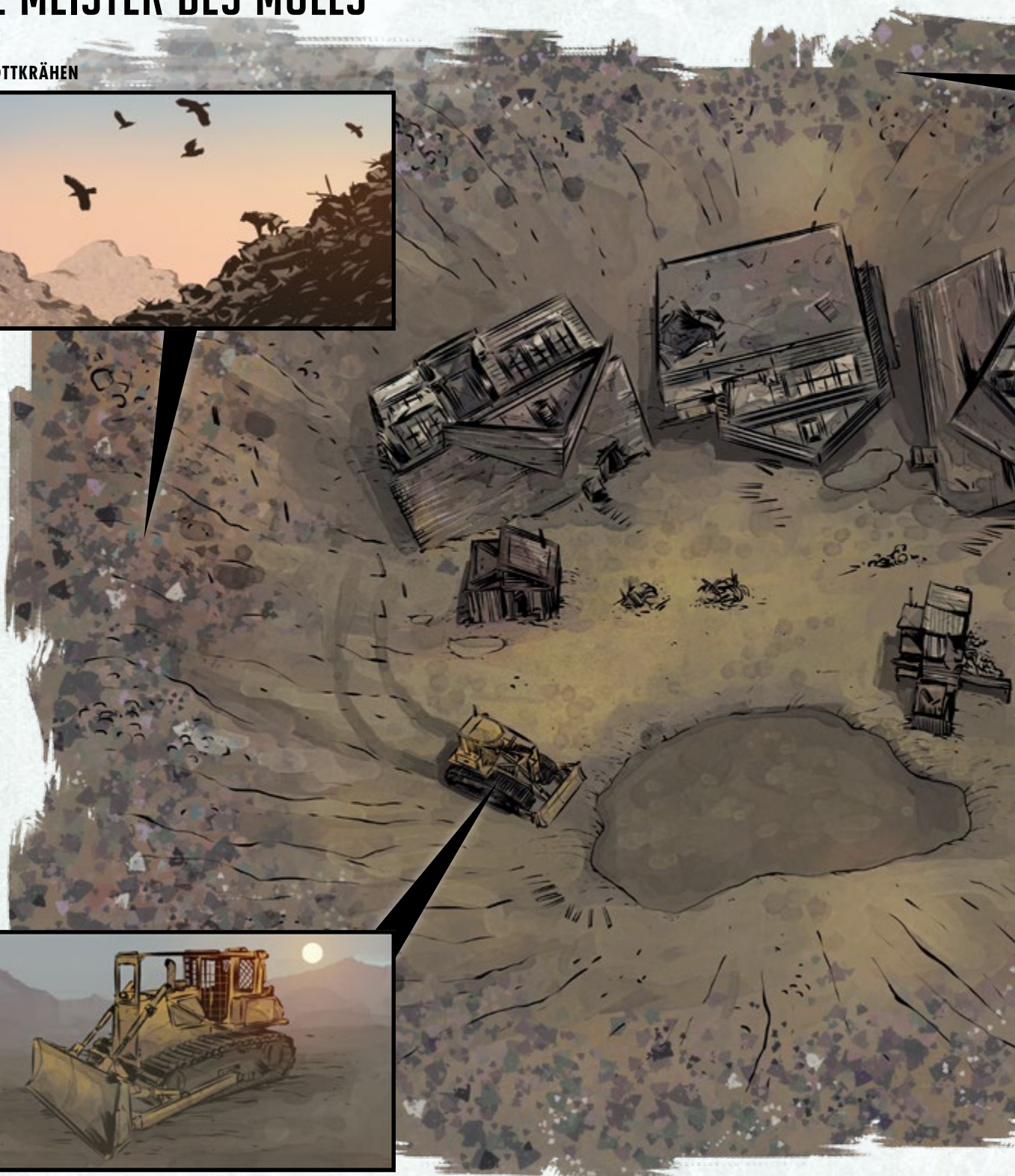
EREIGNISSE

Schwarzhands Bar ist als klassischer Treffpunkt für Abenteurer gedacht. Sie ist ein Ort voller Gerüchte. Hier können die SC Missionen finden, die sie zu anderen, spannenden Schauplätzen in der Zone führen. Als SL hast du auch die Möglichkeit, die SC auf NSC aus anderen Speziellen Zonensektoren treffen zu lassen. Sie könnten Mitgliedern des Novakults begegnen, Leuten aus anderen Archon oder Kaufleuten aus der Rostburg. Die einzigen, die hier nicht willkommen sind, sind die Höllenfahrer. Weiter unten sind einige Beispiele für Ereignisse beschrieben, die sich in diesem Zonensektor abspielen können:

- In einer dunklen Nacht können die SC beobachten, wie sich Hark aus Truffauts Behausung schleicht. Die Bärin selbst ist nicht anwesend. Wenn sie ihn darauf ansprechen, wird er behaupten, nicht in Truffauts Quartier gewesen zu sein. Sollten die SC ihn bedrohen, wird er sich mit seinen Mutationen zur Wehr setzen. Schwarzhand vertraut Hark, solange es keine eindeutigen Beweise für seine Schuld gibt. Hark wird die Identität seiner geheimen Auftraggeber unter keinen Umständen offenbaren. Wenn er unter Druck gesetzt wird, wird er stattdessen die Giftkapsel schlucken.
- Ein Meuchelmörder trifft in der Bar ein. Er hat den Auftrag erhalten, den Anführer der Zonenreiter zu töten. Der Mörder könnte von einem der Bosse in einer anderen Arche oder vom Anführer einer anderen Fraktion in der Zone geschickt worden sein. Der Attentäter versucht die Umgebung auszukundschaften. Dabei wartet er auf die perfekte Gelegenheit zum Angriff. Können die SC das Mordkomplott aufdecken, ehe es zu spät ist? Vielleicht benimmt sich der Mörder verdächtig oder erweckt auf andere Weise die Aufmerksamkeit der SC.
- Die Zonenreiterin Zmolk ist verschwunden. Schwarzhand hat sie auf eine gefährliche Mission zu einem der anderen Speziellen Zonensektoren geschickt. Der Rest der Zonenreiter ist entweder verwundet oder selbst unterwegs. Somit muss Schwarzhand die Hilfe der SC erbitten. Sollten sie die verschollene Reiterin ausfindig machen, wird Schwarzhand ihnen für immer dankbar sein.
- Höllenfahrer oder Mutanten aus einer Arche belagern die Bar, weil sie auf Fraß und Artefakte aus sind. Truffaut verlässt ihren Truck und organisiert die Verteidigung. Die SC können bei den Verteidigungsplänen helfen und bei der Schlacht mitkämpfen.
- Wenn die SC sich in einem oder mehreren der obigen Ereignisse als verlässlich erwiesen haben, werden sie in Truffauts Zuhause eingeladen. Sie hat eine Mission für sie. Sie sollen Kontakt zu einer anderen Fraktion aufnehmen (zum Beispiel dem Neuen Königreich von Tiefwurzel) oder eine Kurierstation

DIE MEISTER DES MÜLLS

SCHROTTKRÄHEN



PLANIERRAUPE



ZONENRATTEN

an einem abgelegenen Ort aufbauen. Wenn sie erfolgreich zurückkehren, haben sie Truf-fauts Vertrauen erlangt. Sie wird ihnen wei-tere Missionen geben.

DIE MEISTER DES MÜLLS

Irgendwo in der Zone steht ein gigantischer Berg aus altem Müll. Hier lebt ein Stamm von Kröten, der Handel damit treibt. Der Müllberg ist voll von Schrott und Artefakten und zieht auch Besucher aus vielen anderen Teilen der Zone an. Möglicherweise haben die SC Gerüchte über den Krötenstamm gehört oder es zieht sie in die Region, nachdem sie den Berg aus der Entfernung gesehen haben.

ÜBERSICHT

Der Müllberg ist so groß, dass man ihn schon aus großer Entfernung sehen kann. Der größte Teil dieses Zonensektors ist von Haufen aus uraltem Abfall bedeckt. Sein durchdringender Gestank ist kilometerweit zu riechen. Es ist ganz offensichtlich, dass der Müllberg die ganze Umgebung beeinflusst. Alle Wasserquellen sind getrübt und schimmern in unnatürlichen Farben. Es gibt hier sehr wenige Pflanzen. Die Müllhaufen sind unterschiedlich hoch. In den Außenbereichen sind die Haufen selten höher als einige Meter, doch im Zentrum können sie bis zu 30 Meter hoch werden. Manches deutet noch immer darauf hin, dass der Müll früher systematisch sortiert wurde. Die südlichen Teile des Müllbergs bestehen vor allem aus weichen, zerkleinerten Materialien, während im nördlichen Teil härtere Materialien und Metall aufgestapelt worden sind. Im Lauf der Jahrhunderte haben sich viele verschiedene Kreaturen durch den Müllberg gegraben, und deshalb ist er heute von Tunneln und Höhlen durchzogen. In der Mitte, wo der Gestank besonders unerträglich ist, gibt es eine große, kraterartige Delle. Im Schutz der hohen Müllhaufen hat der Krötenstamm sein Revier aufgebaut. Sie leben in drei umgestürzten und wieder aufgebauten Holzhäusern und zwei Hütten aus Müll. Um diese fünf Gebäude liegen große Haufen unsortierten Mülls. Die Kröten haben viel Arbeit damit, ihn durchzusuchen. Wenn sie nicht gerade nach Wertsachen suchen, ruhen sie sich in den Häusern aus oder baden in einem Schlamm-tümpel. Neben dem Tümpel steht eine Planierraupe. Monster streifen um die Müllberge. Die häufigsten davon sind Zonenratten, Schrottkrähen und Zonenhunde. Auch sie durchsuchen den Müll.



KRÖTENSTAMM-MÜLLSAMMLER

DIE SITUATION

Eine Gruppe mutierter Kröten, die aus Genlabor Alpha entkommen ist, wanderte für Wochen umher, bis sie den Müllberg fand. Dieser Ort stellte einen hervorragenden Schutz vor den Schrecken der Zone dar. Die Kröten brauchten nicht lange, um mehrere gut erhaltene Artefakte zwischen den Abfällen zu finden. Sie entschieden sich, dort zu bleiben. Nach eine Weile lernten sie andere Zonenbewohner kennen. Einige von ihnen waren daran interessiert, mit ihnen Handel zu treiben. In den letzten Monaten ist ein kleiner Handelsposten um die Häuser und Hütten in der Mitte des Müllbergs entstanden. Die SC können Bewohner von überall aus der Zone am Handelsposten antreffen. Im Laufe der Zeit hören mehr und mehr Leute Gerüchte über die Reichtümer, die der Müllberg birgt. Werden die SC es schaffen, ihren Anteil vom stinkenden Haufen zu bekommen? Oder werden andere schneller sein?

BEWOHNER

Der Krötenstamm besteht aus ungefähr 30 mutierten Kröten und einer Schildkröte (die Stammesälteste Skoda, siehe unten). Die meisten Stammesmitglieder tragen noch immer die abgenutzten, orangefarbenen Overalls aus der Zeit, als sie im Genlabor Alpha lebten. Sie stinken nach Abfall. Kein Mitglied des Stammes ist besonders gewalttätig oder kampfstark. Zur Sicherheit haben sie jedoch alle einfache Waffen wie Speere, Messer oder Macheten bei sich. Die Tierkräfte Amphibie und Springer kommen sehr häufig vor. So gut wie alle Tiermutanten sind Plünderer. Wenn sie nicht zu den kleinen Gruppen gehören, die im Müllberg graben, trifft man die meisten Tiermutanten des Stammes irgendwo um den Handelsposten an. Die Kröten ziehen es vor, vor Kämpfen zu flüchten. Sie sind fest entschlossen, einen großen Marktplatz aufzubauen und würden dazu mit jedem zusammenarbeiten. Meistens sind W6 Bewohner aus anderen Siedlungen in der Zone anwesend, wenn die SC den Müllberg besuchen.

Rülps, Meister des Mülls - Eine schwere Kröte in einem geflickten, orangefarbenen Overall. Rülps ist die größte und stärkste der Kröten im Stamm. Hat gerne das Sagen. Liebt Softdrinks und alles andere, was süß ist. Verbringt den Großteil seiner Zeit auf der Luftmatratze im Schlammhäufchen. Interessiert

sich für alles aus der Vorzeit. Er mag es, Gegenstände in den Händen zu drehen, während er sie gierig anlotzt. Sieht alles, was der Stamm findet, als seinen persönlichen Besitz und behandelt alle anderen als seine Vasallen. Beginnt, ungewollt zu rülpfen, wenn er aufgeregt ist oder man ihn unter Druck setzt.

Rang: 9

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 3, Begreifen 3, Dominieren 3, Kämpfen 2, Plündern 4

Tierkräfte: Amphibie, Schnelle Reflexe, Springer

Ausrüstung: Schleuder

Artefakte: Handgranate, Luftmatratze, Regenschirm

Schrotti, Plünderer - Eine kleine und dünne Kröte in einer Rettungsweste. Gräbt sich jeden Tag durch den Müllberg. Ist zur Überzeugung gelangt, dass es hier noch viel mehr zu finden gibt. Gräbt sich zwanghaft durch den Abfall. Mag Meister Rülps nicht, wagt es aber nicht, ihn offen in Frage zu stellen. Ist schon alleine durch die Zone gewandert. Ist daran interessiert, Handel zu treiben. Hat immer einige nützliche Artefakte in seinem Einkaufswagen.



Rang: 5**Attribute:** Stärke 2, Geschicklichkeit 5, Verstand 5, Empathie 3**Fertigkeiten:** Auskundschaften 3, Begreifen 4, Bewegen 4, Plündern 4, Schießen 3**Tierkräfte:** Amphibie, Klein, Springer**Ausrüstung:** Rettungsweste (mit Pfeife), Einkaufswagen, Schrottast**Artefakte:** Leuchtpistole, ein zufälliges Artefakt

Skoda, Sucher - Eine kleine, gebeugt gehende Schildkröte. Wandert oft alleine auf dem Müllberg umher und murmelt durch ihre Gasmaske zu sich selbst. Als einzige Schildkröte und Seherin des Stammes sieht sie die schwierige Kunst, den Müll zu entschlüsseln, als ihre wahre Berufung. Sie versammelt den Stamm regelmäßig um sich, um zu verkünden, wo der Müllberg als nächstes einstürzen wird. Die anderen Mitglieder des Stammes haben großen Respekt vor ihr und ihrem heiligen Staubsauger.

Rang: 10**Attribute:** Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 2, Empathie 2**Fertigkeiten:** Hellsehen 2, Auskundschaften 1, Bewegen 2, Kämpfen 1, Naturkunde 2**Tierkräfte:** Amphibie, Natürliche Rüstung**Ausrüstung:** Machete**Artefakte:** Gasmaske, Staubsauger**ARTEFAKTE**

In den verschiedenen Gebäuden um den Handelsposten gibt es W6 verborgene Artefakte. Außerdem ist der Müllberg selbst voll von unentdeckten Schätzen. Die SC können für jede Stunde, die sie suchen, ein gut erhaltenes, zufälliges Artefakt finden. Als SL hast du hier eine gute Gelegenheit, im Müllberg einige der Artefakte der Kampagne „Der Weg nach Eden“ aus Mutant: Jahr Null auftauchen zu lassen. Wenn die SC zu schnell zu viele Artefakte finden, konfrontiere sie mit einer ernsten Gefahr.

FRASS UND WASSER

Beim Müllberg gibt es nur wenig Wasser, das man trinken kann. Der Krötenstamm besitzt nur einige Tagesrationen in kleinen Flaschen. Meistens gibt es auch wenig zu essen. Meistens haben sie nur genug für etwa eine Woche. Der SL kann die vorhandenen Mengen an Fraß und Wasser anheben, wenn der Handel in die Gänge gekommen ist.

EREIGNISSE

Im Laufe des Spiels tauchen mehr und mehr kostbare Artefakte auf dem Müllberg auf. Nach einer Weile wächst auch der Handelsposten der Kröten. Die SC können auf mehrere Arten in die Angelegenheiten der Meister des Mülls verwickelt werden.

- ❑ Die SC nähern sich dem Müllberg und sehen den Müllsammler Schrotti (siehe oben). Er stochert in einem Müllhaufen herum und wird von hungrigen Zonenratten angegriffen. Wenn die SC die Ratten vertreiben, ist Schrotti dankbar und schenkt ihnen ein Artefakt. Er könnte ihnen auch den Weg zum Handelsposten der Kröten zeigen.
- ❑ Ganz zufällig entdecken die SC eine Grube im Müllberg. Dort sind viele Konservendosen mit Fraß gelagert. Um sie zu erreichen, müssen die SC mindestens zwei Tage lang gegraben haben. Nach einer Weile erscheinen 2W6 bewaffnete Vertreter des Krötenstammes. Die Kröten bieten an, den Fund mit den SC zu teilen. Stimmen die SC zu? Wenn die letzten Dosen ausgegraben werden, finden die SC ein bemerkenswert gut erhaltenes Wrack eines Busses tiefer im Müllberg. Es ist verrostet, kann aber repariert werden. Wenn die SC den Bus haben wollen, müssen sie einen Kompromiss mit Meister Rülps und den anderen Kröten finden. Haben sie etwas interessantes, das sie anbieten können?
- ❑ Die Seherin Skoda versammelt den Stamm und verkündet, dass der nordöstliche Teil des Müllbergs bald einstürzen wird. Während Skoda noch prophetisch intoniert und den heiligen Staubsauger erhebt, sind es die Hänge um den Handelsposten, die stattdessen einstürzen. W6 der Kröten und vielleicht ein oder zwei der SC landen darunter. Eine Nebenwirkung des Einsturzes ist es, dass viele neue und wertvolle Artefakte zugänglich werden. Wie gehen die SC mit der neuen Situation um?
- ❑ Der Krötenstamm hat vor kurzem ein Handelsabkommen mit einer anderen großen Gruppierung in der Zone geschlossen. Es könnte sich um die Mutanten von der anderen Arche oder die Höllenfahrer handeln. Man sieht immer öfter Vertreter der anderen

DIE INSEL DES DOKTOR LIFE

03

GENERATORGEBÄUDE





KLINIK & LABOR



GARAGE

Gruppierung, die sich durch den gewaltigen Müllberg buddeln. Nach einer Weile wollen sie den ganzen Berg für sich beanspruchen. Meister Rülps bittet die SC um Hilfe. Werden sie dem verzweifelten Krötenfürsten helfen?

DIE INSEL DES DOKTOR LIFE

Nicht alle Beobachter wurden zerstört, als Genlabor Alpha fiel. Ein Roboter funktioniert noch und hat sich mit zwei seiner ehemaligen Versuchskaninchen zusammengeschlossen. Jetzt versuchen sie, eine neue Existenz für sich selbst in der Zone aufzubauen.

ÜBERSICHT

Die Insel ist flach und von Nadelwäldern, Gras und Wacholder überzogen. Ein kurzer, wackliger Steg ragt ins Schilf vor. Der Waschbär Golonka (siehe unten) patrouilliert die ganze Zeit über die Insel und kennt sie wie seine Westentasche. Er sucht alle Besucher auf und fragt, warum sie hier sind. Versuche, unbemerkt an den Strand zu gelangen, sind mit einem Modifikator von -2 belegt.

DIE SITUATION

Die Insel von Doktor Life liegt in einem abgelegenen Teil eines Archipels. Sie ist von Bäumen bedeckt und sieht unbewohnt aus. Die Bewohner haben ihre Siedlung bewusst zwischen den Bäumen und Büschen errichtet, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Die Insel ist das Zuhause von Life, einem Veterinärroboter, der darauf spezialisiert ist, die Verletzungen und Leiden von mutierten Tieren zu behandeln. Sie lebt dort mit ihrem Leibwächter und Assistenten Ranger 37, einem Wolfsmutanten, und dem Kundschafter Golonka 12, einem Waschbärmutanten.

Life (ursprünglich ein Roboter mit der Bezeichnung DTR-L1F3) war einer der Beobachter, die im Genlabor Alpha arbeiteten. Als die Einrichtung zerstört wurde, war Life einer der wenigen Roboter, denen die Flucht gelang. Zusammen mit ihren Gefolgsleuten Ranger 37 und Golonka 12 verschwand sie in der Zone. Das Ziel war es, ein neues Leben zu finden.

Auf der Insel verfügt der Roboter über ein Labor und eine Klinik, wo er mutierten Tieren hilft, die ihn aufsuchen. Sie verwendet die fortschrittlichsten

Mittel, die es gibt, ist aber nicht immer erfolgreich. Das liegt zum Teil an einem Mangel an Ausrüstung, Medikamenten oder beidem. Life verlangt eine Bezahlung in Kräutern und Medikamenten aus der Zone sowie Ersatzteile, entweder für ihr Chassis, das stark gelitten hat, oder die medizinischen Geräte auf der Insel.

Manche Teile von Life funktionieren nicht mehr, weil es ihr an Ersatzteilen fehlt. Im Augenblick kann der Roboter nicht gehen. Ranger zieht sie in einem Handwagen herum, wenn es erforderlich ist. Da Life ungefähr 500 Pfund wiegt, ist es ein ganz schönes Glück, dass Ranger wirklich stark ist. Der Rest von Lifes Roboterkörper funktioniert normal. Im Augenblick ist es eines ihrer wichtigsten Ziele, die richtigen Ersatzteile zu bekommen, damit sie wieder vollständig beweglich wird.

Ein weiteres Problem ist der Treibstoffvorrat für den elektrischen Generator. Der Dieselmotor kann mehrere Arten von Brennstoff nutzen, beispielsweise Diesel und Fusel, aber es ist nicht leicht, für eine stetige Versorgung mit diesen Arten von Treibstoff zu sorgen.

SCHAUPLÄTZE

Die Klinik besteht aus den folgenden Gebäuden, die in der Mitte der Insel von Doktor Life auf einer Lichtung stehen:

Klinik und Labor - Dies ist ein ausgedehntes, einstöckiges Haus, in dem sich sowohl die Behandlungszimmer als auch ein abgetrenntes Labor befinden. Das Labor ist mit robusten Türen und verriegelten Fenstern ausgestattet, damit niemand eindringen kann.

Generatorgebäude - Doktor Lifes Projekt ist von einer verlässlichen Energieversorgung abhängig. Das Haus beinhaltet einen Dieselmotor, der zu groß und zu schwer ist, als dass man ihn bewegen könnte.

Gästehaus - Hier werden Doktor Lifes Patienten während ihrer Behandlung einquartiert. Es gibt drei Schlafsäle und ein Einzelzimmer.

Lagerhaus - Dieses Lagerhaus ist in mehrere Bereiche für verschiedene Verbrauchsgüter eingeteilt: Fraß, Treibstoff, Ersatzteile und so weiter.

Garage - Dieses Gebäude ist für Golonka und Ranger gedacht. Hier können sie in Ruhe mit Schrott und Artefakten herumspielen und ihren Fähigkeiten als Bastler frönen.

Golonkas Behausung - Nur Golonka kann dieses kleine Baumhaus erreichen.

BEWOHNER

Die Insel hat drei dauerhafte Bewohner: Doktor Life und ihre beiden Assistenten.

Doktor Life ist eine spezielle Version des Robotermodells Beobachter (siehe Mutant: Genlabor Alpha). Um ihre Arbeit zu ermöglichen, wurde ihr das Mitgefühl für mutierte Tiere fest einprogrammiert. Sie erhielt eine humanoide Gestalt mit dünnen Händen und langen, biegsamen Fingern. Sie hat gute Sensoren, mit denen sie die Wärmestrahlung von Lebewesen sehen kann, und eine weiblich klingende Stimme.

Ranger und Golonka waren Gefangene im Genlabor Alpha, doch im Laufe der Zeit freunden sie sich mit dem Laborroboter DTR-L1F3 an. Lifes stark ausgeprägtes empathisches Gespür sorgte dafür, dass der Roboter Zuneigung für die beiden Tiermutanten entwickelte. Solange es nicht ihren Direktiven widersprach, stellte sie sich insgeheim auf ihre Seite. Aus diesem Grund gaben Ranger und Golonka dem Roboter den Spitznamen Doktor Life. Als das Genlabor zerstört wurde, entkamen sie zusammen. Ranger nahm dabei viel von der fortschrittlichen medizinischen Ausrüstung mit.

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

Fertigkeiten: Heilen 5

Panzerung: 3

Waffe: Skalpellhand (Ausrüstungsbonus +2 zum Kämpfen und Heilen von Schaden, nicht für andere Arten von Trauma, Waffenschaden 2)



Unterarm-Injektor: An Doktor Lifes Unterarm befindet sich ein eingebauter automatischer Injektor, der die folgenden Mittel spritzen kann:

- ▣ Antidepressiva
- ▣ Aufputzmittel
- ▣ Schmerzmittel
- ▣ Energiepillen

Die Auswirkungen dieser Substanzen sind in Mutant: Jahr Null beschrieben. Doktor Lifes Vorrat an Medikamenten geht zur Neige. Deshalb benutzt sie ihn nur dann, wenn es erforderlich ist.

Ranger, der Assistent des Doktors - Der Wolf Ranger ist das Ergebnis eines Versuchs, einen Rettungsschwimmer-Mutanten zu erschaffen. Er war der einzige Welpen aus seinem Wurf, der überlebte. Seine Mutter starb aufgrund von Komplikationen während der Geburt, deshalb erhielt Life die

Aufgabe, sich um den Welpen zu kümmern. Als Folge bauten die beiden eine starke Verbindung auf. Ranger machte Life zu seiner Rudelführerin. Es war natürlich seltsam, aber sie hatten im Labor schon seltsamere Dinge gesehen. Ranger bleibt immer in Lifes Nähe und schläft nur, wenn er sich im gleichen Zimmer befindet wie der Roboter. Ranger ist aufmerksam, loyal und sehr stark. Sein Fell ist graubraun. Er trägt eine robuste Hose und einen Mantel.

Rang: 4

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

Fertigkeiten: Feind Einschätzen 3, Kämpfen 5, Kraftakt 5

Talente: Leibwächter

Tierkräfte: Groß, Nachtaktiv

Ausrüstung: Baseballschläger

Golonka ist ein mutierter Waschbär, der verkrüppelte Hinterbeine hatte. Life schaffte es, ihm zu helfen. Golonka nimmt seine Arbeit als Sicherheitsmann sehr ernst. Immer, wenn ein Besucher auf

die Insel von Doktor Life kommt, begrüßt er sie am Steg. Er fragt sie, was sie wollen und eskortiert sie zur Wartehütte, wo sie darauf warten müssen, dass Doktor Life sie in der Klinik empfängt.

Golonka hat überall auf der Insel Fallen und Alarmer gelegt. Somit riskiert jeder, der sich während der Nacht an den Strand schleichen will, in eine Schlinge zu geraten oder laute Alarmglocken auszulösen. Golonka hat einen leichten Schlaf. Wenn er den Verdacht hegt, dass sich Eindringlinge auf der Insel befinden, schleicht er sich hinaus und schaut nach. Er kennt jeden Winkel der Insel und ist sehr begabt darin, zu schleichen und sich zu verstecken. In der Nacht ist es fast unmöglich, ihn zu bemerken. Er versteckt sich gerne und wartet auf einem Baum in der Mitte der Insel. Von dort aus kann er in alle Richtungen schauen und die Boote, die vorüber fahren, im Auge behalten. Golonka ist ungefähr 1,20 groß und kann mit Händen und Füßen greifen. Er hat ein dichtes Fell und trägt selten Kleidung, weil er sie für unnötig hält. Um seine Hüfte trägt er einen Arbeitsgürtel, an dem Werkzeuge und zwei Dolche befestigt sind.

Rang: 4

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

Fertigkeiten: Schleichen 3, Auskundschaften 5, Schießen 2, Emotionsgefühl 2

Talente: Fallensteller

Tierkräfte: Jagdinstinkte, Sechster Sinn

Ausrüstung: Einfaches Messer

Artefakt: Schraubenschlüssel

EREIGNISSE

Gerüchte über Doktor Life haben sich in der ganzen Zone verbreitet. Immer, wenn sie neu erzählt werden, wird ihr Inhalt ein bisschen mehr verzerrt. Einige sagen, dass Doktor Life ein unsterblicher Mensch aus der Vorzeit sei, andere behaupten sogar, sie stamme aus einer anderen Welt. Einige sagen, dass die Heilung des Doktors auf unglaublichen Drogen beruhe, und andere wiederum sind der Ansicht, ihre Hände hätten magische Fähigkeiten. Alle sind sich aber einig, dass Doktor Life die besten Absichten hat, was mutierte Tiere angeht. Vorschläge für Ereignisse:

- ▣ Die SC haben erfahren, dass Doktor Life einen Preis für ihre Behandlung verlangt. Jetzt müssen sie Fraß, Ersatzteile und andere Dinge finden, die den Roboter interessieren könnten.
- ▣ Life erklärt, dass sie für eine Behandlung gerne Ersatzteile und Reparaturen hätte, die ihre Beine wieder in Gang bringen können. Das könnte eine Motivation für viele Abenteuer in der Zone werden. Die SC müssen die richtigen Gerätschaften und den richtigen Schrauber finden und ihn auch noch überzeugen, ihnen auf die Insel zu folgen.
- ▣ Während sich die SC auf der Insel des Doktor Life befinden, wird die Insel von einer Gruppe von Räubern angegriffen. Sie wollen die Vorratslager plündern, die dort existieren sollen. Der Angriff geschieht bei Nacht, weil die Räuber Mutanten mit der Fähigkeit Sonar sind. Das führt zu einem spannenden Kampf mit hinterhältigen Überraschungsangriffen.

DIE HÖRNCHENKRIEGE

Der große Wald ist ein Schlachtfeld. Verzweifelte Truppen ringen um jeden Vorteil im Geäst, während die hundeartigen Jäger am Boden niemanden am Leben lassen. Dieser Spezielle Zonensektor kann sich in jedem Waldsektor deiner Zone befinden.

ÜBERSICHT

Die SC (Menschen oder Tiermutanten) erreichen einen Waldsektor in der Zone. Sie treffen entweder die Hetzer (mutierte Hunde) oder die Baumläufer (mutierte Eichhörnchen) und werden von beiden Seiten voller Misstrauen behandelt.

Das Treffen mit den Baumläufern: Spielercharaktere, die selbst hundeartig sind, werden auf der Stelle angegriffen. Alle anderen tierischen Spezies werden mit Misstrauen behandelt und verfolgt. Mutierte Menschen werden genau beobachtet, bis ein neugieriger Schweif sich ihnen nähert und wissen will, warum sie hier sind.

Die Eichhörnchen wissen, dass ihr alter Meister ein Mensch war, doch die Legenden berichten auch, dass man nur wenigen Menschenartigen vertrauen kann.

Tiere oder humanoide Mutanten werden irgendwann zu einem alten Baum geführt, wo sie den Alten Schweif treffen – oder besser gesagt, einen nicht ganz so alten Schweif, der die Führungsposition gerade übernommen hat. Sie neigt dazu, Außenstehenden zu vertrauen, weil sie weiß, dass sie die Hilfe gegen die Hetzer und den Faulbrand sehr dringend braucht.

Das Treffen mit den Hetzern: Hundartige unter den SC werden willkommen geheißen (wenn auch mit viel Knurren und Geschnüffel). Andere tierische Spezies werden entweder angegriffen oder genau beobachtet. Menschenartige werden besonders aufmerksam konfrontiert. Die Hunde wollen wissen, warum sie in den Wald gekommen sind.

Wer gefangen oder für ein Verhör mitgenommen wird, findet sich in einem großen Kreis aus Hetzern wieder, während sie von Hundemeister Wulf verhört werden. Er möchte, dass die Hetzer Geschichten aus der Außenwelt hören. Wenn sich aber herausstellt, dass die Gäste nicht willkommen sind, plant das Rudel, sie stattdessen aufzufressen!

DIE SITUATION

Schon so lange sich irgendjemand erinnern kann, kämpft auf den Schlachtfeldern des großen Waldes Hörnchen gegen Hund. Die Hetzer ziehen von den Ruinen der alten Waldstation aus durch den ganzen Wald. Die Station war einst die Heimat der ersten Hetzer und ihres Meisters. Die Baumläufer (Eichhörnchen) hingegen, die das Produkt der Experimente desselben Meisters waren, haben sich über den ganzen Wald verstreut. Die Hunde werden von einer alten Mission angetrieben: In der goldenen Zeit, als sie dem Meister dienten, gab er ihnen eine letzte Mission: sie sollten „die Kiste“ finden, die alle Antworten für sie haben würde. Und so versuchen sich jeden Tag junge Kundschafter zu beweisen, indem sie in den gefährlichen Wald eindringen, wo ihr Gebieter die Kiste versteckt hat. Sie versuchen, die Fährte zu finden und sich als würdig zu erweisen, eines der Hundemeister-Halsbänder zu tragen.

Manchmal versucht ein Rudel von Forschern, das von den weisesten und stärksten Hunden angeführt wird, sich zu einem Punkt durchzukämpfen, den die Kundschafter erschnüffelt haben. Bislang wurde auf der Suche viel Hundeblood vergossen. Aber sie können den letzten Wunsch ihres Meisters nicht aufgeben.

Die Baumläufer suchen auch nach etwas. Sie spürten über die Bäume, springen zwischen weit entfernten Zweigen hin und her, riskieren alles. Sie suchen nach dem Zeichen, einer Stelle, an der sich die Zweige berühren. Sie soll anzeigen, wo der Schatz des Großen Schweifs begraben ist. Legenden besagen, dass dieser der Schlüssel zu einer neuen Welt sei, aber dass es für eine Zeit von tausend Schweifen im Boden ruhen muss, ehe die Baumläufer dafür bereit sind. Wenn sie hinabsteigen, um ihre wertvollen Nüsse zu vergraben, schnüffeln und graben sie auch nach dem, was verloren ist. Sie suchen nach dem Geruch des Großen Schweifs, der noch fortbestehen soll. Aber all zu oft werden sie von den Hetzern davongejagt.

Die Baumläufer werden immer verzweifelter, da der schreckliche Faulbrand den Wald vernichtet. Ein Fluss aus fauligem Bösen strömt am Ostende des Sektors an die Oberfläche und vergiftet Stück für Stück den Wald. Einige sagen, dass die Nüsse in der Umgebung des Faulbrands giftig geworden sind, und viele Schweife sind gestorben, weil sie davon gefressen haben.

Die Hetzer sind sich dieser fernen Gefahr nicht bewusst und müssen erst noch bemerken, dass etwas im großen Wald nicht stimmt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Faulbrand den Wald zusammen mit den Hetzern und Baumläufern verschlingt.

HINTERGRUND

Waldstation Rot Indigo 73 (RI73) war eine von vielen Stationen, die zur Titanenmacht Elysium gehörten (siehe Mutant: Genlabor Alpha). Dort wurden unter dem Deckmantel der Erforschung neuer Methoden der Energiegewinnung diverse Waffenprogramme entwickelt.

Jede Rot Indigo-Station führte geheime Experimente an Tieren durch. Sie hetzten zwei Spezies in Kampfmissionen aufeinander, um eine neue Art von Waffe für den Krieg zu erschaffen.

Alles verlief nach Plan. Der Meister von RI37 weigerte sich jedoch, die Experimente abzuschließen. Er verbarg seine Ergebnisse, damit er seine Schützlinge in Frieden aufziehen konnte. Dies flog auf, weil er seine Kreaturen nicht nach Elysium schickte, um analysiert und seziert zu werden. Er wusste, dass das Ende nah war. Wenn die Tiere lernen würden, zusammenzuarbeiten, könnten sie sich

an ihren Meistern in Elysium rächen und in eine bessere Welt entkommen.

Der Meister plante, eine von Elysiums eigenen Waffen gegen die abgelegene Anlage Genlabor Delta (von wo er seine Befehle erhielt) zu verwenden. Er baute einen Transmitter auf, der mit dem Kommunikationssystem von Genlabor Delta verbunden war. Es gelang ihm, sich in den Selbstzerstörungsmechanismus der Anlage zu hacken. Wenn er mit dem täglichen Daten-Upload auch den richtigen Code schickte, könnte er die Selbstzerstörung aktivieren und Genlabor Delta und alle dort geleistete Arbeit zerstören.

Genlabor Delta reagierte jedoch schneller, als er gedacht hatte. Er kehrte gerade zurück, nachdem er den Transmitter im Wald versteckt hatte, und wurde von einem Agenten von Elysium gestellt. Als er versuchte, zu entkommen, gab er einem weiblichen Eichhörnchen den Schlüssel zum Transmitter, damit es ihn verstecken konnte. Es handelte sich um ein kleines, magnetisches Gerät in der Form einer Nuss. Sie warf ihm einen letzten Blick zu, ehe sie von seiner Schulter in die Bäume sprang. Als er niedergeschossen wurde, fielen die Hetzer des Meisters den Schützen an und töteten ihn. Mit seinem letzten Atemzug gab der Meister den Hetzern den Befehl, die Kiste zu finden. Fortan mussten seine Schützlinge ohne ihn zurecht kommen.

Im Genlabor Delta verlief ebenfalls nicht alles nach Plan. Als die Mutterenklave während der Enklavenkriege von einer anderen Titanenmacht zerstört wurde, arbeiteten die Wissenschaftler von Genlabor Delta weiter. Sie entschieden, dass RI73 ein hoffnungsloser Fall war und lösten ein Sicherungssystem aus, das alle mutierten Kreaturen auslöschen sollte. Es handelte sich um einen unterirdischen Tank mit Gift und einem ferngesteuerten Abschussmechanismus, der alle Lebewesen in einem Umkreis von anderthalb Kilometern um die Stätte töten sollte.

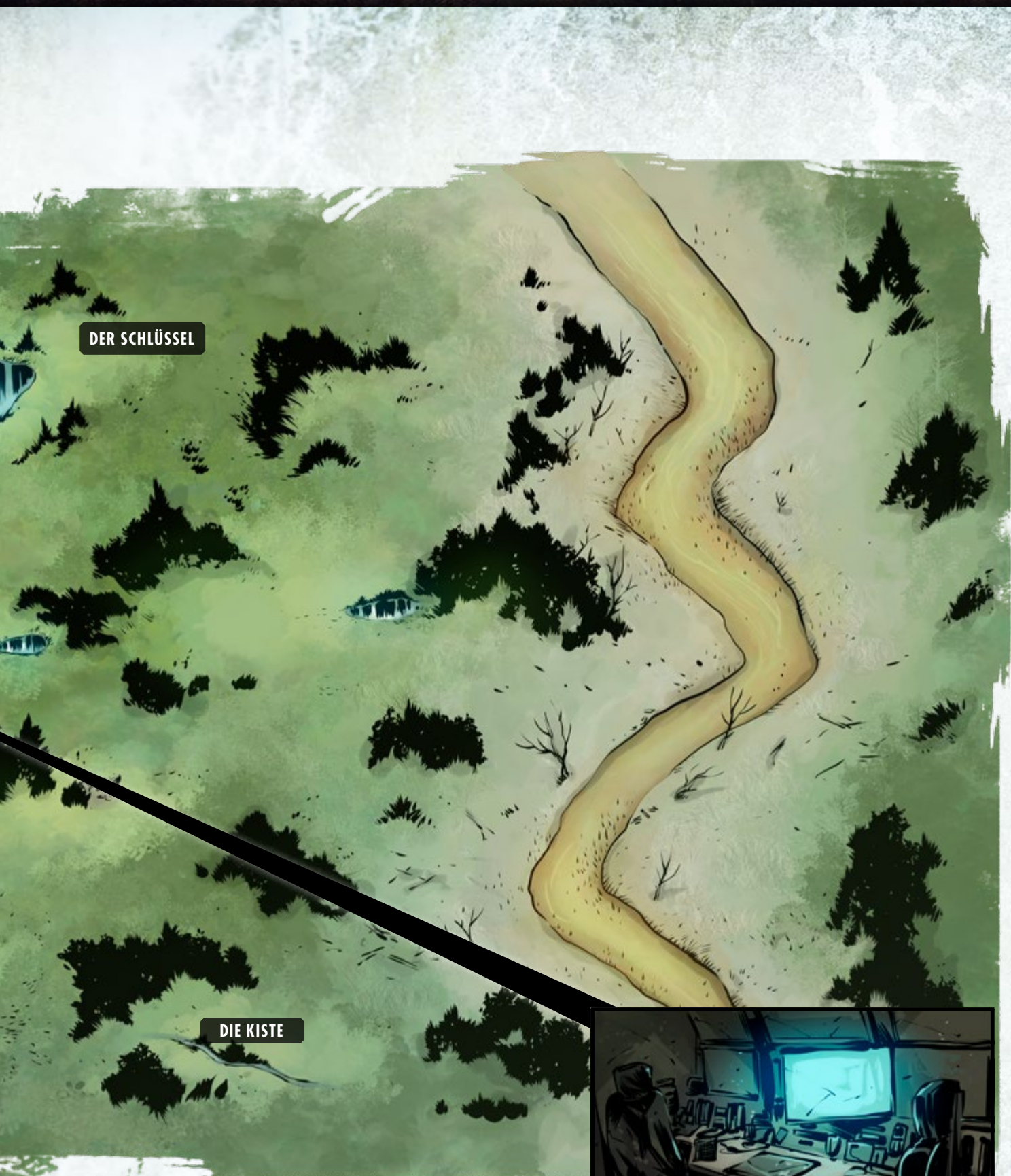
Das Abschussystem war jedoch beschädigt worden, so dass die Toxine nur langsam heraus sickerten, anstatt in kürzester Zeit die gesamte Umgebung zu überfluten. Die Tiermutanten nennen die Effekte der sich ausbreitenden Giftstoffe den Faulbrand, der langsam das Wasser, die Pflanzen und die Tiere verseucht. Wenn der Giftfluss nicht aufgehalten wird, wird der Faulbrand irgendwann alles Leben im Sektor vernichten.

DIE HÖRNCHENKRIEGE

DIE STATION



DAS FAHRZEUG DES MEISTERS



DIE GEHEIMRÄUME



DIE FALLEN

In den Wäldern gibt es zahlreiche Herausforderungen für arglose Reisende:

- ▣ **Schlingenfallen** - Die Hetzer haben auf den Waldpfaden Schlingen ausgelegt. Diese Schlingen werden normalerweise eingesetzt, um flüchtende Eichhörnchen zu fangen. Um die Falle rechtzeitig zu entdecken, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Auskundschaften ablegen.
Ein Fehlschlag bedeutet, dass man in die Schlinge gerät. Um sich zu befreien, ist ein Wurf auf Kraftakt mit einem Modifikator von -2 erforderlich.
- ▣ **Nussfallen** - Die Hetzer hinterlassen Haufen von Nüssen, die Fallen für die Baumläufer enthalten. Natürlich wissen die Baumläufer das und meiden sie, wenn sie nicht sehr hungrig sind. Diese verwenden die gleichen Regeln wie die Schlingenfallen, siehe oben.
- ▣ **Dornenfallen** - Die Baumläufer haben Dornenfallen unter den niederen Ästen der Bäume angebracht. Diese werden ausgelöst, wenn sich ein Hetzer entlang eines Pfades bewegt. Um die Falle rechtzeitig zu entdecken, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Auskundschaften ablegen.
Ein Fehlschlag führt zu einem Angriff mit 8 Basiswürfeln. Der Schaden entspricht den gewürfelten ❹.
- ▣ **Astfallen** - Die Hetzer klettern an größeren Bäumen empor. Die Baumläufer haben deshalb clevere Fallen aus gebogenen Ästen gelegt, die zurückschnappen und das Opfer festnageln. Der Effekt entspricht den weiter oben beschriebenen Schlingenfallen.



SCHAUPLÄTZE

Dieser Sektor ist vollständig mit dichtem Wald bewachsen. Abgesehen vom Faulbrand gibt es in diesem Sektor keine Fäulnis.

Die Station: Dieses vor langer Zeit gebaute, große Blockhaus hat deutlich bessere Tage gesehen. Die Fenster sind kaputt und die

Türen wurden aus den Angeln gerissen. Alles im Inneren ist entweder verrottet oder wurde von den Hetzern mitgenommen. Die Wände aus Baumstämmen und das Dach stehen noch. Ältere Hetzer schlafen in der Station, der Rest des Rudels nutzt die Überreste der Garage, die Holzhütten und andere improvisierte Behausungen.

Die Geheimräume: Die Hetzer haben die geheime Luke noch nicht entdeckt. Neugierige Eichhörnchen würden sie entdecken, weil der Umriss am Boden von weiter oben sichtbar ist. Da aber noch keine Eichhörnchen so weit gekommen sind, bleibt sie vorerst unentdeckt.

In diesem unterirdischen Bereich befindet sich ein Kommunikationsraum und ein Labor. Der Kommunikationsraum ist mit dem System in Genlabor Delta verbunden, auf das der Meister seine täglichen Berichte hochladen würde. Das System besteht aus einem Ausgabebildschirm, einer versiegelten Kiste aus glattem Metall und einem robusten Kabel, das in etwas nicht vorhandenes gesteckt werden muss. Es gibt keine offensichtlichen Eingabegeräte. Früher hat der Meister einfach einen der Scanner aus dem Labor genommen und ihn mit dem Kabel an der Konsole verbunden.

Jeden Abend um 18:00 Uhr blinkt das Licht an der Konsole. Das ist das Zeichen, dass der Kanal für Uploads offen steht.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Cursor und beginnt zu blinken. Genlabor Delta ignoriert alle Kommunikationsversuche, die nicht um exakt 18:00 Uhr stattfinden. Dafür gibt es einen Hinweis: Neben dem Computer liegt ein Kommunikationslogbuch, in dem handschriftlich Daten und Zeiten eingetragen sind, und die Zeit ist immer 18:00 Uhr. Wenn die geheimnisvolle Kiste über das Kabel mit der Konsole verbunden wird, muss nur noch der Auslöser daran gedrückt werden, wenn das Licht blinkt. Das Signal würde dann die Sprengladungen tief in Genlabor Delta auslösen.

Das Fahrzeug des Meisters: Das Fahrzeug des Meisters war ein Geländetruck, der jetzt nur noch ein verrosteter Haufen in der Mitte der Lichtung der Station ist. Hundemeister Wulf nutzt es, um zu seinem Rudel zu sprechen. Es ist verschlossen, und das Innere ist so dunkel, dass man darin nichts

sehen kann. Die dicken Panzerglasfenster haben dem Zahn der Zeit getrotzt. Die Hetzer haben niemals daran gedacht, die Scheiben aufzubrechen. Wenn es jemand tun würde, könnte er eine halbautomatische Pistole (Artefakt) finden, die mit 3 Kugeln geladen ist. Ebenso liegt noch eine Schachtel mit 8 weiteren Kugeln im Handschuhfach. In einem Plastikumschlag befindet sich eine Karte des Waldes, die mit einer Raute auf einer Lichtung gezeichnet ist. Diese Markierung gibt die Stelle an, an der die Kiste vergraben liegt.



BAUMLÄUFER-ARMBRUST

Die im Wald gefertigten Armbrüste sind kleine, zweihändig geführte Waffen. Ein normaler Mutant könnte sie mit nur einer Hand verwenden. Normalerweise verwendet man sie zusammen mit einem Köcher, in dem sich 10 bis 20 mit Widerhaken versehene Bolzen befinden, die als Dornen an den Bäumen wachsen. Die Armbrüste haben einen Ausrüstungsbonus von +2, Waffenschaden 1 und kurze Reichweite. Sie zu laden erfordert ein Manöver. Schweife haben keine Mühe damit, weitere Dornen im Wald zu finden, doch für Mutanten wird das deutlich schwerer.

Der Faulbrand: Ein giftiger, mit mehrfarbigem Schleim gefüllter Fluss fließt langsam das Tal hinab. Er verwandelt die Pflanzen im Umkreis von hundert Metern in ein totes Ödland. Die Blätter, Rinde oder Halme von allem, was in dieser Gegend wächst, verfärbt sich grau. Je weiter man kommt, umso bleicher werden die Pflanzen, bis nur noch tote und sterbende Vegetation übrig ist. Im Bereich des Faulbrandes herrscht eine Fäulnisstufe von 2 (ein Fäulnispunkt jede Stunde). Wie als Warnung liegen die Skelette von Waldbewohnern dort herum. Im Schlammfluss selbst beträgt die Fäulnisstufe 3 (ein Fäulnispunkt pro Minute). Unter dem Schlammfluss befindet sich der Tank mit Giftstoffen. Es gibt aber keine Möglichkeit für die SC, ihn zu erreichen. Wenn sie ihn aufhalten wollen, müssen sie die Kiste und den Schlüssel einsetzen.

Die Kiste: Die Kiste ist in einer versiegelten Plastiktüte unter ungefähr 30 Zentimeter Erde und einer dicken Schicht Waldpflanzen begraben. Sie befindet sich auf einem Trainingsgelände für die Hetzer. Einige Trainingspistolen aus Plastik liegen unter dem Gestrüpp. Außerdem liegen hier eine geschlossene Packung Hundekuchen namens „CHEWY CHEWS“ und einige Eichhörnchen-Silhouetten aus Metall.

Der Schlüssel: Wenn man an diesem Ort in den Himmel blickt, sieht man eine Raute aus gekreuzten Ästen. Das Licht fällt auf einzigartige Weise in diese Lichtung, so dass der Ort bei Tageslicht geradezu magisch wirkt. Hier bildete der Meister die Eichhörnchen aus. Der Große Schweif vergrub ihren Schatz an der Stelle, an der das Licht auf diese Weise fällt.

BEWOHNER

Die Baumläufer arbeiten zusammen, wenn es nötig ist, doch besteht ihre Gemeinschaft aus vielen einzelgängerischen „Schweifen“, die alleine in den blättrigen Ästen leben und immer wachsam sind. Widerwillig teilen die Baumläufer ihre Baumhäuser aus verwobenen Zweigen und Blättern, wenn es im Winter wirklich kalt ist. Normalerweise gehen sie sich aber aus dem Weg und arbeiten nur zusammen, wenn die Eindringlinge kommen: die Hetzer. Sobald diese gesichtet werden, geben die die älteren Schweife einen kurzen Ruf ab, gefolgt von einem Warnschrei, den die anderen weitergeben. Die jüngeren und aggressiveren Schweife jedoch stellen sich ihren alten Feinden.

Egal ob sie mit Zähnen, Klauen oder selbstgebauten, Dornen-verschießenden Armbrüsten kämpfen, sie sind den Läufern der Hetzer durchaus gewachsen. Wenn diese die Schweife aber auf dem Boden erwischen, führt ihre größere Stärke und Wildheit sie zum Sieg. Die Hetzer können durchaus klettern, doch in den Ästen haben die Baumläufer den Vorteil. Viele närrische Hunde sind mit Dornen gespickt von dort wieder auf den Boden gefallen.

Typischer Hetzer

Rang: 3

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

Fertigkeiten: Kämpfen 3, Schleichen 2

Tierkräfte: Jagdinstinkte

Ausrüstung: Messer oder Keule

Hundemeister Wulf - Wulf ist der augenblickliche älteste Hundemeister und wild entschlossen, die Baumläufer noch in seiner Zeit auszulöschen. Er hat einen Plan (wenn auch keinen genialen),

DIE KISTE & DER SCHLÜSSEL

Die Kiste ist der Auslöser für die Sprengsätze in der Anlage von Genlabor Delta. Der Schlüssel wird den Auslöser in der Kiste zugänglich machen. An ihr befindet sich eine Vertiefung, in die man den nussförmigen Schlüssel hineindrücken kann. Wird der Schlüssel an die richtige Position gebracht, geht eine kleine Luke auf und offenbart einen roten Knopf. Sobald die beiden Artefakte zusammengeführt werden, müssen die SC natürlich noch den Kommunikationsraum finden, um die Kiste anzuschließen.



die Baumläufer zu einem großen Vorrat von Nüssen zu locken und sie zu umzingeln. Das Problem ist, dass die eifrigen jungen Hetzer immer wieder die Vorräte fressen, die sie zu sammeln versuchen. Möglicherweise ist es an der Zeit für verzweifelte Maßnahmen.

Rang: 8**Attribute:** Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Instinkt 4**Fertigkeiten:** Dominieren 2, Emotionsgespür 2, Kämpfen 3, Schießen 3, Schleichen 4**Tierkräfte:** Jagdinstinkte, Raubtier**Ausrüstung:** Baseballschläger mit Stacheln, Schleuder**Typischer Baumläufer****Rang: 3****Attribute:** Stärke 2, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Instinkt 2**Fertigkeiten:** Bewegen 3, Schießen 1, Schleichen 2**Tierkräfte:** Klettern, Schwanz**Ausrüstung:** Baumläufer-Armbrust

Der Alte Schweif - Sie ist nicht der Große Schweif, steht ihr aber in nichts nach. Sie gibt Ratschläge, führt durch gutes Beispiel und gibt die Legenden an die kleinen Schweife weiter. Rotknospe ist im Augenblick der Alte Schweif, aber sie fängt gerade erst an. Der letzte Alte Schweif geriet in eine Schlinge und wurde von den Hunden getötet.

Rang: 9**Attribute:** Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 4, Instinkt 5.**Fertigkeiten:** Bewegen 2, Emotionsgespür 5, Heilen 2, Hellsehen 3**Tierkräfte:** Klein, Kletterer, Sechster Sinn**EREIGNISSE**

Jede Seite wird die Besucher bitten, ihr gegen die anderen beizustehen: Helft uns, unseren Feind zu bezwingen, ihn in eine Falle zu locken, und so weiter. Die Anführer beider Seiten sehen die Besucher als Mittel zum Zweck, als Möglichkeit, den Krieg zu beenden. Die Charaktere könnten der Wendepunkt sein, nach dem sie gesucht haben. Im Idealfall sollten die SC die Geschichte beider Seiten

hören. Der alte Meister der Tiere hat sie dazu aufgezo-gen, zusammen zu leben, nicht gegeneinander zu kämpfen. Doch in den Generationen seit dieser Zeit haben sich die alten Instinkte der Tiermutanten durchgesetzt. Wenn sie aber lernen können, zusammenzuarbeiten, könnten sie ihren Wald retten, indem sie Genlabor Delta zerstören. Die Explosion würde das Hauptquartier auslöschen und den Zustrom von Toxinen aufhalten, der den Sektor langsam kontaminiert.

Jede Seite kennt nur ihre eigene Geschichte. Die Hetzer wissen, dass ihr Meister etwas Wichtiges im Wald versteckt hat. Ihre Legenden sprechen von heiligen Orten in den Wäldern, wo er die ersten Hundemeister ausbildete. Sie entdecken diese Orte Stück für Stück und graben nach Hinweisen. Doch bislang gelang es ihnen noch nicht, die Kiste zu finden.

Die Baumläufer hingegen wissen, dass der Große Schweif etwas versteckt hat, das sehr wichtig ist: einen Schlüssel, der neues Leben in ihre Welt bringen wird. Der Alte Schweif glaubt, dass er sein Volk vor dem Faulbrand retten kann. Er weiß nur noch nicht wie.

Wenn die Hetzer und die Baumläufer zusammenarbeiteten, hätten sie den Schlüssel und die Kiste schon bald gefunden haben. Die Baumläufer sind Experten darin, seltsame Muster am Boden zu erkennen, und mit ihrer Sicht von oben könnten sie den Standort der Kiste schnell finden. Besonders dann, wenn sie nicht versuchten, die Hetzer zu bekämpfen, die ihre alten Trainingsgelände am Boden erkunden. Die Hetzer wiederum könnten den Baumläufern helfen, die Fährte des Großen Schweifs aufzunehmen, und wenn sie aufhören würden, die Baumläufer vom Boden zu vertreiben, hätten diese eine Chance, das Muster zu entdecken.

NACHWIRKUNGEN

Wenn die Waffe ausgelöst wird, wird jeder, der sich hoch in den Bäumen befindet, weit entfernt am Horizont eine Wolkenformation erscheinen sehen, die von bizarren, violett leuchtenden Linien durchzogen ist. Die Explosion hat die Anlage von Genlabor Delta vollkommen vernichtet, und somit hören auch die Giftstoffe auf zu fließen, die den Faulbrand ausgelöst haben. Es wird eine Weile dauern, aber der Fluss wird bald beginnen, den Giftschlamm wegzuwaschen.

Sie konnte nur das Hämmern ihres eigenen Herzens hören.

Die Luft stank nach Schwarzpulver und Blut. Sie legte den Kolben ihrer schweren Schusswaffe gegen ihre Schulter und zielte erneut auf die zerstörten Gebäude am Fuß des Hügels. Dort unten lagen zwischen einigen verfallenen Autowracks drei Leichen. Feinde. Unvorsichtige Feinde. Tote Feinde. Aber dort draußen waren noch mehr von ihnen. Sie wusste es. Sie würde nicht lange warten müssen. Wie auf ein Kommando stürmten sie wieder brüllend durch den Zonensmog. Sie rannten direkt auf ihr Erdloch zu. Rosa Haut. Haarlos. Abscheulich. Soldatin 317 brüllte zurück und eröffnete das Feuer.

„Tod den Fleischfressern!“

Dieses Zonenkompendium ist ein offizieller Ergänzungsband für das preisgekrönte Rollenspiel Mutant: Jahr Null. Das Buch enthält fünf spannende Schauplätze für Abenteuer. Dieses Heft enthält:

- ❑ Die Hasenkönigreich Tiefwurzel: Nach ihrem Ausbruch aus dem Genlabor Alpha haben die fanatischen, militaristischen Hasenmutanten ihre Bastion in der Zone errichtet.
- ❑ Schwarzhands Bar: Das Hauptquartier der berühmten Zonenreiter und das Versteck ihres geheimnisvollen Anführers.
- ❑ Die Meister des Mülls: Ein Stamm von mutierten Kröten, die eine überlaufene Müllhalde zu ihrem Zuhause gemacht haben. Viele Zonenbewohner lungern bei den Müllminen herum, in der Hoffnung, den großen Fund zu machen.
- ❑ Die Insel des Dr. Life, auf der sich eine fremdartige Maschine niedergelassen hat, die den Fall des Genlabors Alpha überstanden hat. Ist sie ein Feind oder ein Freund?
- ❑ Die Hörnchenkriege: Eine Geschichte von den Hetzern und Baumläufern, die in einen endlosen Konflikt verwickelt sind. Können die Charaktere den Kreislauf der Gewalt unterbrechen und den Wald vor seiner Zerstörung bewahren?



FREE LEAGUE



© 2016 Cabinet Licensing Inc. MUTANT und verwandte Logos, Figuren, Namen und charakteristische Ähnlichkeiten sind Warenzeichen von Paradox Entertainment AB, sofern nicht anders angegeben. Verwendung unter Erlaubnis. Alle Rechte vorbehalten.

© 2017 Copyright der deutschen Übersetzung: Uhrwerk Verlag, Köln