



MUTANT

JAHR NULL

ZONENSEKTOREN



DIE TODESSPHÄRE

Das stählerne Skelett der Todessphäre greift aus dem Dunst in die toxischen Wolken am Himmel. Diese eindrucksvolle Ruine gehört zu den herausstechendsten Landmarken der Zone. Pirscher und andere Entdecker legen Wert darauf, sie zu meiden. Berichte über seltsame Geräusche und mystische Lichter aus dem Mittelpunkt der Ruine lassen darauf schließen, dass sie nicht ganz verlassen ist. Liegt die Antwort auf das mysteriöse Verschwinden der Ahnen womöglich im Inneren der Todessphäre verborgen?

ÜBERSICHT

Tief in der Zone erhebt sich eine gewaltige und eigenartige Ruine aus dem Smog: eine riesige Kugel, die einst weiß war, durch Fäulnis und Säureregen schmutzig grau verfärbt. Sie wurde in den letzten Tagen der Zivilisation der Ahnen erbaut. Hier versammelten sich die Ahnen, um sich dramatische Vorführungen, Gerichtskämpfe und Musikdarbietungen anzuschauen.

Jetzt nennen die Pirscher die Kugel die Todessphäre, und sie achten darauf, stets einen weiten Bogen um sie zu machen. Man sagt, dass Gespenster aus der Vorzeit die verkohlte Erde um die alte Kugel heimsuchen. Und Geister sollte man nicht stören, wenn man an seinem Leben hängt.

Die Todessphäre verdient ihren Namen. Während der Apokalypse diente sie als Flüchtlingsunterkunft. Tausende von verängstigten Menschen drängten sich unter der gewölbten Decke zusammen und warteten auf Rettungsmannschaften, die niemals kommen sollten. Ihr Tod war unerwartet

schnell und gnädig. Die Tausenden, die sich hier versteckt hielten, starben ohne jemals zu verstehen, was passiert war. Die ehemalige Arena wurde zu einer riesigen Gruft und verblieb als Monument einer gefallenen Zivilisation.

SCHAUPLÄTZE

Die Todessphäre ist weitgehend intakt, doch die Decke ist zum Teil eingestürzt. Außerdem gibt es an einigen Stellen große Löcher, die Zugang zur Finsternis im Inneren gewähren.

Die Betonhallen: Ein gigantisches Bauwerk ist in die unteren Stockwerke der Sphäre integriert. Die meisten Wände der Betonhallen sind eingestürzt, und deshalb ist ihr Inneres von Schutt bedeckt.

Die Vier Türme: Vier Betontürme erheben sich einige Hundert Meter von der Sphäre entfernt aus den Ruinen. Hier haben die Graukappen ihr temporäres Lager aufgeschlagen.

Die Tribüne: Lange Reihen aus zersplitterten und zum Teil geschmolzenen Plastikstühlen. Hier liegen überall Skelette, die Überreste von tausenden von Ahnen. Die bloße Menge an Toten kann selbst für wirklich abgestumpfte SC erschreckend sein.

Die Arena: Das Zentrum der Todessphäre wird von einer runden Fläche beherrscht, in deren Mitte ein Podium aus Schrott steht. Hier halten die Wächter ihre heiligen Riten ab:



Die Behausungen der Wächter: Der Unterschlupf der Wächter ist ein Bereich auf halber Höhe der Sphäre. Einst dazu gedacht, wichtige Gäste unterzubringen, wurde er nun in spartanische Wohnquartiere für die Mitglieder der Sekte umgewandelt. Sie können von diesem Punkt aus das gesamte Innere der Sphäre überblicken.

DIE SITUATION

Eine Sekte von Mutanten, die sich selbst die *Wächter der Todessphäre* nennt, hat sich hier niedergelassen. Die Wächter sehen die Sphäre als heilige Stätte, da sie die ausgestorbenen Ahnen verehren und die Sphäre als ihre Gruft betrachten.

Bislang ist es ihnen immer gelungen, neugierige Zonenwanderer mit ihren Einschüchterungstaktiken zu vertreiben. Aber als einer ihrer Novizen von Banditen verhört wurde, gab er zu, dass die Sphäre „unvorstellbare Schätze aus der Vorzeit“ enthalte, ehe er vom Banditenführer Hektor getötet wurde. Hektor und seine Graukappen haben in der Nähe ein Lager aufgeschlagen,

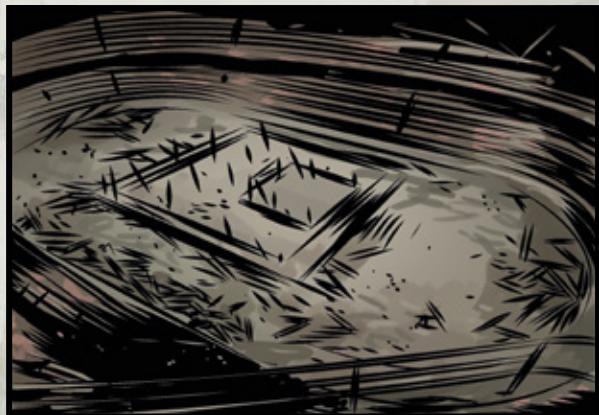
um die Wächter besser im Auge behalten zu können. Gerade, wenn die SC eintreffen, planen sie einen Überfall.

Hektor weiß nicht, dass die Schätze, von denen der Novize gesprochen hat, nicht mehr sind als eine Sammlung von einfachen Gegenständen – abgenutzte Stofftiere, Ringe und Schlüsselketten. Die Gegenstände sind für die Wächter heilig, doch für die Graukappen wären sie völlig wertlos. Und doch birgt das Innere der Todessphäre noch ein weiteres Geheimnis...

BEWOHNER

Kalixiann, Hohepriesterin: Kalixiann ist grimmig, ehrfurchtgebietend und von einem Gefühl des heiligen Pflichtbewusstseins erfüllt. Sie ist die Hohepriesterin und Anführerin der Wächter der Todessphäre und nimmt ihre Aufgabe sehr ernst. Sie ist eine große, einschüchternde Frau mittleren Alters, die sich in schwarze und rote Stoffbahnen hüllt. Ihr Gesicht ist mit einem grauenerregenden schwarzweißen Schädel bemalt.

DIE TODESSPHÄRE



DIE ARENA

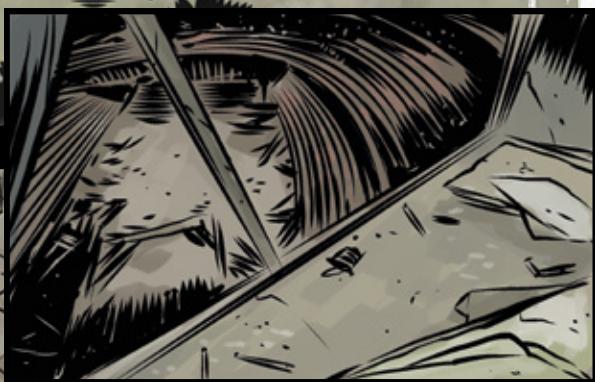


DIE BETONHALLEN





DIE VIER TÜRME



DIE BEHAUSUNGEN DER WÄCHTER

DIE TRIBÜNE



Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 5, Empathie 4

Fertigkeiten: Befehligen 4, Begreifen 4, Bewegen 3, Emotionsgespür 4, Manipulation 4, Schießen 1

Mutationen: Biolumineszenz

Ausrüstung: Schrottspitze, 3 Kugeln

Typischer Wächter:

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

Fertigkeiten: Erdulden 2, Kämpfen 3, Schießen 2

Mutationen: Eine zufällige Mutation, 2 MP.

Ausrüstung: Enthaupfer (siehe Artefakte).

Beata, wilde Mutantin: Eine sture, geflügelte Freidenkerin. Die wilde Mutantin Beata hat sich in ihrer Arche niemals wohlgefühlt. Schon in ihrer Jugend wusste sie, dass sie ihr eigenes Schicksal schmieden musste. Dank ihrer Flugfähigkeit konnte sie ein Nest in dem uralten Jumbotronon an der Spitze der Todessphäre errichten. Dort sammelt sie Bücher und Zeitungen, die sie bei ihren Ausflügen in die Zone findet. Sie sammelt alles von bröckeligen Kriminalromanen (die Ahnen waren blutrünstig!) bis zu alten Katalogen, die voll von prachtvollen Artefakten sind. Beata und die Wächter dulden einander.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 5

Fertigkeiten: Auskundschaften 4, Begreifen 2, Fliegen 3, Kämpfen 2, Schießen 3, Zonenkunde 2

Mutationen: Extreme Reflexe, Insektenflügel, 3 MP

Ausrüstung: Schrottfernglas (+1 Auskundschaften), Bogen, 1 Pfeile, Schleuder, Schrottmesse

Der Koloss: Das Geheimnis hinter der Macht und dem üblichen Ruf der Wächter sind nicht ihre seltsamen Zeremonien und bösartigen Masken. Vielmehr ist es ein abgenutzter, aber noch ziemlich gut funktionierender Wachroboter aus der Zeit nach der Apokalypse. Kalixiann hat den sogenannten Koloss programmiert, jedem ihrer Befehle zu gehorchen. Wenn der Koloss inaktiv ist, ruht er in einem dunklen Nebengang in der Arena.

Verwende die Spielwerte des Automaten, die auf Seite 177 in Mutant: Jahr Null angegeben sind. Wenn der Roboter auf Stärke 1 fällt, aktiviert er seinen Selbstzerstörungsmechanismus.

Hektor, Anführer der Graukappen: Der rauhe, schnauzbärtige Hektor ist der brutale Anführer der umherziehenden Zonenbanditen, die als die Graukappen bekannt sind. Er trägt immer seine graue Strickmütze und raucht eine Pfeife. Hektor glaubt, dass die Zone eine große Gelegenheit ist.

Alles, was er tun will, ist das Leben genießen und ohne Rücksicht auf andere plündern.

Hektor und seine Männer sind allesamt Menschen ohne Mutationen.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 3

Fertigkeiten: Erdulden 3, Kämpfen 4, Kraftakt 3, Schießen 4

Ausrüstung: Dreiläufige Schrottpistole (7 Kugeln), Schrottaxt, Schrottrüstung (Panzerungswert 3) Pfeife und Tabak

Ausrüstung: Schrottfernglas (+1 Auskundschaften), Bogen, 1 Pfeile, Schleuder, Schrottmesser

Typische Graukappe:

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

Fertigkeiten: Erdulden 2, Kämpfen 3, Schießen 3

Ausrüstung: Zweiläufige Schrottpistole (W6 Kugeln), Messer, Schrottrüstung (Panzerungswert 2)

Ausrüstung: Schrottfernglas (+1 Auskundschaften), Bogen, 1 Pfeile, Schleuder, Schrottmesser

ARTEFAKTE

„Der Schatz“ ist eine Sammlung von Krimskram ohne jeden Wert. Entscheide selbst, was er enthält, oder würfle auf die Schrottabelle.

Beatas Bibliothek: Die Bücher und Magazine in Beatas Sammlung sind kostbar. Wenn die SC es schaffen, einen großen Teil der Sammlung in die Finger zu bekommen, zählt dies als Artefakt mit der folgenden Funktion: So lange man sich in der Arche befindet und Zugriff auf die gesamte Bibliothek hat, erhält man einen Ausrüstungsbonus von +3 auf Begreifen.

Wenn nur einige der Bücher der Sammlung zur Verfügung stehen, sinkt der Bonus auf +1.

ENT-Voraussetzung: Kultur 20

ENT-Bonus: Kultur +2W6

Der Enthaupter der Wächter: Diese tödliche Waffe besteht aus einer alten, mit Metall verstärkten Holzkeule mit einem gebogenen Ende. Dort wurde ein messerscharfes Stück Stahl angebracht. Bonus +1, Schaden +3 (Reichweite Nah, schwere Waffe)

Der Koloss: Der furchterregende Wachroboter ist ebenfalls als Artefakt zu betrachten, aber ihn zu fangen, ist sehr schwierig. Wenn es den SC gelingt, ihn zu besiegen, zerstört er sich selbst. Doch selbst der zerstörte Roboter hat noch seinen Wert. Allerdings ist er sehr schwer!

ENT-Voraussetzung: Technologie 20

ENT-Bonus: Technologie +1W6, Kriegsführung +1W6

FRASS, WASSER UND PATRONEN

- Die Wächter haben 4W6 Rationen Fraß und Wasser in ihrer Behausung verstaut.
- Die Graukappen besitzen 3W6 Rationen Fraß und Wasser. Jeder besitzt 2W6 Kugeln.

EREIGNISSE

Verwende die Graukappen, um den SC eine Möglichkeit zu geben, in die Todessphäre einzudringen. Die Wächter sollten dabei zunächst geheimnisvoll und furchterregend erscheinen. Erst im Verlauf des Spiels sollte deutlich werden, dass es gar keinen Schatz gibt, und die Wächter nur ein Grab beschützen. Beata als fraktionsunabhängige Figur ist hervorragend dazu geeignet, die Handlung voranzubringen oder die SC bei ihrem Fortschritt zu behindern.

- Der Sturm:** Im unpassendsten Zeitpunkt bricht ein Sturm aus. Es schüttet wie aus Kübeln und der weiche Boden, der die Todessphäre umgibt, verwandelt sich schnell in tiefen, trügerischen Morast.
- Beata:** Die wilde Mutantin Beata wird die SC im Auge behalten und sich zu einem möglichst unpassenden Zeitpunkt offenbaren.
- Sie kann als Verbündete, Feindin oder neutrale Beobachterin dienen. Wenn der Spielleiter es für angebracht hält, könnte sich in ihrem Nest eines der Artefakte des Metaplots befinden.
- Die Zeremonie:** Während der Sturm tobt, entscheidet Kalixiann, dass eine Zeremonie abgehalten werden sollte, um die Toten zu ehren. Es folgt ein dramatisches Spektakel mit Totenschädeln, Fackeln und singenden Wächtern, die ihre knorrigen Arme zum dunklen Himmel strecken.
- Der Überfall der Graukappen:** Egal ob die SC sich mit den Graukappen verbünden oder nicht, werden die Banditen einen Überfall verüben. Zunächst sollte alles nach Plan laufen, doch dann eskaliert die Situation und verfällt in absolutes Chaos, sobald der Koloss sich zeigt.
- Der Koloss erhebt sich:** Sobald der Koloss erwacht, stecken die SC bis zum Hals im Schrott. Das Monster kann vielleicht besiegt werden, wenn die SC sich mit den Graukappen verbünden. Doch selbst dann müssen sie um die Überreste des Roboters streiten, sobald die Schlacht vorbei ist.



SPIELERKARTE: DIE TODESSPHÄRE



BEWOHNER DES ERDLOCHS

Inmitten einer toten Ruine ist ein ganzer Häuserblock in ein tiefes Erdloch gefallen. Die Bauwerke in den Tiefen des Lochs sind allerdings größtenteils intakt geblieben. Selbst die Dächer der höchsten Gebäude ragen kaum über den Rand des Erdlochs hinaus.

ÜBERSICHT

Der Boden des Erdlochs ist mit grüner Vegetation bedeckt. Weit unten wächst eine Masse aus Pflanzen und Bäumen, die an die Regenwälder der Vorzeit erinnert. Die Pflanzen winden sich um und durch die Gebäude, die teilweise bis zu den Rändern des Erdlochs emporragen.

Auf den Dächern und oberen Stockwerken der Gebäude lebt eine Gruppe von Sammlern und Händlern, die als *Obenaufs* bekannt sind. Sie erkunden ihre Domäne und tauschen das, was sie finden, gegen Nahrung, Vorräte und Werkzeuge. Organisiert sind sie in mehreren Klans, wobei jeder von ihnen ein einzelnes Gebäude als Revier beansprucht.

Die *Obenaufs* bewegen sich mit Seilen oder über selbst errichtete Brücken zwischen den Gebäuden. Für Besucher, die nicht daran gewöhnt sind, kann es eine ziemliche Herausforderung sein, von einem Ende des Erdlochs zum anderen zu gelangen, ohne zum Boden hinabzusteigen.

Auf dem Grund des Lochs lebt ein Stamm, der die *Untendrunteren* genannt wird. Sie sind ein bisschen merkwürdig, aber gastfreudlich und leben im absoluten Einklang mit ihrer Umgebung. Die *Obenaufs* betrachten sie mit großem Misstrauen oder sogar Feindseligkeit. Die *Untendrunteren* haben keine inneren Konflikte, aber Gerüchte besagen, dass sie dazu neigen, Besucher dazu zu zwingen, für immer bei ihnen zu bleiben. Manche behaupten sogar, dass sie über eine Art von Sirengesang verfügen, der Entdecker anlockt und sie in geistlose Drohnen verwandelt.

Die SC können den Sektor finden, wenn sie auf der Durchreise sind. Es ist jedoch interessanter, wenn sie auf andere Weise hineingezogen werden. Vielleicht stoßen sie auf einige Diener des Grüns, die sich in der Zone niedergelassen haben, aber nicht dazu imstande waren, mit ihrem Zuhause zu kommunizieren. Das Gerücht, dass die Klans Artefakte verkaufen, ist ziemlich weit verbreitet. Vielleicht brauchen die SC einen bestimmten Gegenstand, von dem sie gehört haben, dass er vor einer Weile im Sektor gefunden wurde. Vielleicht treffen sie ein ehemaliges Klansmitglied, das Rache gegen jene sucht, die ihn verstoßen haben. Doch dazu braucht er Hilfe. Man kann sowohl bei den Klans

als auch in den Gebäuden Artefakte, Fraß und Wasser finden, aber dabei kann man auch in Rivalitäten und Konflikte hineingezogen werden.

DIE SITUATION

Wenn man zu lange am Boden des Lochs bleibt, ohne Schutzkleidung zu tragen, wird man von geheimnisvollen, fliegenden Sporen infiziert. Die ersten Anzeichen der Infektion sind kleine Blasen am Halsansatz und Rücken, die sich bald auf andere Körperteile ausbreiten. Innerhalb einer Woche platzen die Blasen und Blumen wachsen aus ihnen. Sie können abgeschnitten werden, doch wachsen sie nach, wenn die Wurzel nicht vollständig entfernt wird. Letzteres ist extrem schmerhaft. Eine weitere Möglichkeit ist, sie auszubrennen. Das entfernt sie zumindest von der Hautoberfläche, doch die Wurzeln wachsen weiter nach innen.

Die Infektion hat noch gefährlichere Auswirkungen. Sie beginnen als Albträume, die schnell eskalieren. Die Infizierten beginnen, im Schlaf zu wandeln und sogar an Dingen emporzuklettern. Dabei wachen sie an unbekannten Orten hoch über dem Boden auf. Die Infektion verwendet den Wirtskörper, um passende Orte zu finden,

von denen sie aus möglichst großer Höhe Sporen abgeben kann, die sich dann weiter ausbreiten. Mittlerweile haben sich die Pflanzenwurzeln um Rückgrat und Gehirn des Opfers geschlungen. Sie zu entfernen ist eine komplizierte und riskante Operation. Wenn mehrere Leute infiziert worden sind, haben sie die gleichen Träume und lernen langsam, die Gedanken der anderen zu lesen. Vielleicht fangen sie irgendwann sogar an, wie ein Wesen zu denken. Es ist ganz so, als seien sie Teil einer einzelnen Kreatur. Das gilt auch für andere Pflanzen und Tiere, die infiziert worden sind.

Das Grün: Alle Pflanzen, Tiere und Untendrunter im Loch sind Teile des gleichen Ganzen, Teile einer einzelnen Kreatur. Tausende, wenn nicht Millionen winziger Pflanzen, die mittels Funkwellen kommunizieren, stellen ein riesiges neuronales Netzwerk dar. Ein einziges gigantisches Gehirn. Jede Pflanze und jede infizierte Kreatur trägt einen Teil des Netzwerks in sich. Sie alle verfügen über eine Mutation, die diese Funkkommunikation ermöglicht.

Mit der Infektion weitet sich das Grün auf neue Lebensformen aus und macht sie zu einem Teil des großen Ganzen. Die Untendrunteren sind vollkommen infiziert und nicht mehr länger Individuen. Sie sind einfach Erweiterungen des Grün. Ohne es sind sie nur ein unbeschriebenes Blatt.



DAS ERDLOCH



DAS NEUE ORAKEL VON KLAN OHORI



EINE STABILE SEILBRÜCKE





EIN UNTENDRUNTERER WARTET AUF ANWEISUNGEN

Der Verstand des Grüns ist gewaltig, aber fremdartig. Es hat nur wenig Verständnis für Menschen, Mutanten oder andere individuelle Organismen. Die Orakel der Obenauf halten Ausschau nach Zeichen, dass sich das Grün über das Loch hinaus erstrecken will. Es unternimmt regelmäßig solche Versuche und schickt gewaltige Mengen von Sporen in die Luft, um den Äther mit seinen Gedanken zu füllen. Bislang war das Grün nicht dazu in der Lage, sich jenseits der Grenzen des Sektors zu erstrecken. Vielleicht gibt es etwas in der zerstörten Stadt, das verhindert, dass sich die Sporen ausbreiten? Vielleicht kann es auch nur nicht genug von ihnen aussenden? Es hat infizierte Agenten in die Außenwelt geschickt, doch verliert es schnell den Kontakt zu ihnen.

BEWOHNER

Die oberen Stockwerke der höchsten Gebäude werden von Leuten bewohnt, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, die Ruinen zu erkunden und verschiedene Dinge hervorzuholen. Es könnte sich um Lebensmittelkonserven handeln, mehr oder weniger kaputte Technologie, Bücher in Sprachen, die niemand mehr spricht, Schlüsselkarten, die unbekannte Türen an unbekannten Orten öffnen, und andere solcher Kuriositäten.

Sie sind in Klans organisiert, die in einem Konkurrenzkampf zueinander stehen. Im Augenblick ist Klan Ohori der größte. Einige der anderen Klans fühlen sich dadurch bedroht und planen insgeheim einen Putsch, um die Ohori zu dezimieren. Jeder Klan verfügt über mehrere Orakel, die jeden Tag Stunden damit zubringen, dem statischen Rauschen aus alten Funkempfängern zu lauschen. Diese Geräte sind für die Obenaufs sehr wichtig. Manchmal hören sie eine bestimmte Tonhöhe oder ein Muster im Rauschen aller Geräte, und dann schlagen die Orakel Alarm. Alle Fenster und Türen schlagen zu, und jeder versucht, sich nach drinnen zu flüchten. Letztlich schließt die ganze Siedlung ihre Pforten, bis sich das Rauschen wieder normalisiert.

Die Obenaufs sind allesamt Mutanten. Die häufigsten Mutationen unter ihnen sind Pathokinese, Froschbeine und Extreme Reflexe. Es gibt einige Variationen unter den Klans. Klan Vorr beispielsweise hat viele Mutanten mit Feueratem. Sie bieten den anderen Klans ihre Dienste an und sind sehr eigen, was die Frage angeht, wen sie in den Klan lassen. Andere Klans, wie die Marak, laden aktiv Außenstehende ein, um dem Klan durch eine große Zahl von unterschiedlichen Mutationen so viele Vorteile wie möglich zu gewähren.

Kana Ohori: Eine ältere, rüstige Frau mit kurzen schwarzen Haaren, die erst jetzt beginnen, grau zu werden. Sie ist entschlossen und mag es gar nicht, wenn sie Unrecht hat. Wenn die Chance besteht, dass sie sich irrt, lenkt sie lieber vom Thema ab. Sie humpelt, weil ihr linkes Bein verkrüppelt ist. Kana will die Kontrolle über Klan Ohori wahren und ihn gedeihen sehen. Wenn sie zurücktritt, soll ein würdiger Nachfolger ihren Platz übernehmen. Am liebsten wäre ihr dafür ihr Sohn Petel, der sich jedoch kaum dafür interessiert. Stattdessen will er nur ein gutes Leben führen.

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

Fertigkeiten: Befehligen 3, Begreifen 3, Emotionsgespür 3, Kämpfen 2, Manipulation 4, Zonenkunde 2

Mutationen: Lebender Magnet, Pathokinese, 5 MP

Ausrüstung: Medaillon („Goldmedaille für den West-Schachclub, Meisterschaft 1987“), gutes Schrottmeß, 3W6 Kugeln

Petel Ohori: Ein junger Mann mit wildem, dunklem Haar. Er ist kleingewachsen und stämmig, aber nicht wirklich fett, und hat eine rebellische Ader, die ihn manchmal in Schwierigkeiten bringt. Der Führungsstil seiner Mutter missfällt ihm. Er hat viele Bewunderer beider Geschlechter, in seinem eigenen Klan und anderen. Bislang hat er sie aber alle abgelehnt, weil er für keinen von ihnen Gefühle hatte. Petel würde nichts lieber wollen, als aus dem Sektor zu entkommen. Er würde auch gerne herausfinden, was wirklich auf dem Grund des Erdlochs vor sich geht. Bislang hat er noch keine größeren Ziele, aber ist neugierig und abenteuerlustig.

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

Fertigkeiten: Bewegen 2, Kämpfen 3, Kraftakt 4, Schießen 3, Schleichen 2

Mutationen: Pathokinese, 3 MP

Ausrüstung: Schrottmeß, 1W6 Kugeln, Schrottaxt, Seil, Enterhaken, Comic-Taschenbuch

Fered Ohori: Eine Frau mittleren Alters mit blondem Haar und kräftigem Körperbau. Sie wirkt manchmal arrogant. Sie rechtfertigt ihre Arroganz damit, dass sie sehr gut darin ist, Dinge zu organisieren und schnell sieht, wie verschiedene Systeme zu optimieren sind.

Fered ist sehr ehrgeizig und giert nach Macht. Sie sieht sich als beste Wahl, was den Nachfolger Kanas angeht. Sie hat viele innovative Ideen, die

sie gerne umsetzen würde, muss aber zunächst ihre Macht sichern. Vielleicht sollte sie den jungen Petel heiraten? Früher oder später wird Kana wahrscheinlich Opfer eines unglückseligen Unfalls werden müssen...

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 5, Empathie 3

Fertigkeiten: Auskundschaften 4, Begreifen 3, Bewegen 3, Emotionsgespür 3, Manipulation 3, Schießen 2

Mutationen: Puppenspieler, Fäulnisesser, 3 MP

Ausrüstung: Schrottmeß, 2W6 Kugeln, Tarnjacke

Saram Marak: Eine junge Frau, die Klan Marak mit eiserner Faust regiert. Seit sie zur Macht aufgestiegen ist, hat sie die Mitglieder ihres Klans einem harten Trainingsprogramm unterzogen und ein System von Regeln etabliert, um die Disziplin aufrecht zu erhalten. Gleichzeitig hat sie die Rekrutierung neuer Klanmitglieder erlaubt. Unter ihrer Herrschaft gedeiht der Klan. Es gibt einige, die sich beklagen, aber niemand kann leugnen, dass es dem Klan gut geht. Saram will mit ihrem Klan die gesamte Zone einnehmen. Sie hat klare Strategien entwickelt, um diese Ziele zu erreichen, so nutzt sie zum Beispiel Gruppenzwang und soziale Strukturen, um für Disziplin und Einigkeit zu sorgen. Wenn du nicht für sie bist, bist du gegen sie.

Attribute: Stärke 5, Geschicklichkeit 4, Verstand 4, Empathie 3

Fertigkeiten: Emotionsgespür 2, Kämpfen 4, Kraftakt 3, Manipulation 3

Mutationen: Puppenspieler, Fäulnisesser, 3 MP

Ausrüstung: Entermesser, eine um die Arme geschlungene Kette, Schuhe mit Spikes

Die Untendrunteren: In den unteren Stockwerken der Gebäude und in den Straßen, die sie umgeben, lebt eine weitere Gruppe von Mutanten. Diese sogenannten Untendrunteren sehen wie normale Leute aus, nur dass auf ihrem Hals und Rücken eine Art Blume wächst. Sie sind Fremden gegenüber offen und einladend, doch ziehen sie es vor, wenn ihre Besucher nicht wieder weggehen. Sie können sogar gewalttätig werden, sollte jemand versuchen, zu entkommen.

Sie scheinen eine friedliche Gruppe zu sein und im Einklang mit den seltsamen Pflanzen zu leben, die durch den Asphalt gebrochen sind und sich jetzt um die Gebäude ranken. Sie haben Speere, doch scheint es, als würden sie sie niemals zur Jagd nutzen. Es sieht so aus, als ob sie keine festen Häuser hätten. Sie legen sich einfach zum Schla-

fen hin, wo sie gerade sind. Am Boden des Erdlochs ist alles besonders lebendig und grün. Die Luft ist voller würziger Gerüche.

EREIGNISSE

Die Untendrunteren und das bedrohliche Grün können jederzeit verwendet werden, um paranoide SC einzuschüchtern. Du solltest sie in die richtige Stimmung versetzen, indem du sie das Rauschen der Funkempfänger hören und den Schrecken erleben lässt, den ein Alarm der Orakel auslöst.



- ▣ Ein Mädchen klettert aus dem Loch, zeigt aber keine Anzeichen einer Infektion. Wo kommt sie nur her? Wie lange war sie schon da unten?
- ▣ Sarolin Vorr ist ein bedeutendes Mitglied ihres Klans. Während einer Expedition mit Mitgliedern von Klan Ohori fällt sie durch den Boden und ist nicht mehr zu sehen. Sollte die Gruppe nach ihr suchen? Und wie sollen sie Klan Vorr davon erzählen?
- ▣ Geheimnisvolle Lichter sind unten im Loch erschienen. Man kann nicht sagen, ob sie sich unten auf dem Grund befinden oder in einigen Stockwerken Höhe in den Gebäuden entstehen. Ist es ein Signal von verzweifelten oder verirrten Klanmitgliedern? Ein Kommunikationsversuch des Grüns? Vielleicht ist es ja auch eine Falle...
- ▣ Ein Orakel von Klan Marak hat begonnen, in Zungen zu sprechen. Hat das Grün etwa gelernt, wie es Leute über das Rauschen im Funk umprogrammieren kann? Wie kann man es aufhalten? Und was erzählt das Grün durch das Orakel?
- ▣ Junge Mitglieder von Klan Vorr haben entschieden, einen Versuch zu unternehmen, das Grün ein für alle mal auszulöschen. Unterstützt werden sie dabei von Mitgliedern der Klans Ohori und Marak. Die Ältesten versuchen sie davon abzubringen, aber sie scheinen wild entschlossen zu sein. Haben sie auch nur die geringste Chance? Und wenn nicht, wie wird das Grün reagieren? Was können die SC unternehmen?
- ▣ Die Untendrunteren klettern in großer Zahl die Ränder des Erdlochs empor. Haben sie sich vom Grün losgesagt, oder ist es nur ein weiterer Trick?
- ▣ Die SC erkunden die zerstörte Stadt um das Erdloch, als sie plötzlich das Flüstern und die Klangmuster hören, welche die Orakel Alarm schlagen lassen. Ist ein Funkgerät in der Nähe? Ist das Grün in der Nähe? Hat es sich aus dem Loch befreit oder ist es ein anderes Exemplar, das von weit her gekommen ist, um seinen Artgenossen zu suchen?

ZONENSEKTOREN

SPIELERKARTE: BEWOHNER DES ERDLOCHS



IMPRESSUM

Text

Nils Karlén (Die Todessphäre),
Mikael Bergström (Bewohner des Erdlochs)

Redaktion

Tomas Härenstam

Illustrationen

Reine Rosenberg

Graphikdesign

Christian Granath

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Redaktion

Robert Hamberger, Uli Lindner

Übersetzung

Daniel Meyer

Korrektorat

Aşkın-Hayat Doğan

Layout

Ralf Berszuck





**Dieses Heft enthält zwei kurze Erweiterungen für Mutant:
Jahr Null, die sich beliebig in beliebige Zonen einfügen lassen,
um dort spannende Abenteuer zu erleben.**

**In "Die Todessphäre" stehen die antiken Hinterlassenschaften
früherer Zivilisationen im Vordergrund, um die sich verschiedene
Gruppierungen erbitterte Kämpfe leisten.**

**In "Bewohner des Erdlochs" können die Spielercharaktere dem
Geheimnis des mysteriösen "Grün" auf die Spur kommen und
müssen sich gegen Feinde mit allerlei pflanzlichen Mutationen erwehren.**

Art.-Nr.: 6005P



www.uhrwerk-verlag.de



FREE LEAGUE