

MUTANT

JAHR NULL



SCHELLSTARTHEFT

MUTATIONS-FEHLZÜNDUNGSTABELLE

☠	Deine Mutation gerät außer Kontrolle und du erleidest einen Punkt dauerhaftes Trauma. Du entscheidest, welches Attribut betroffen ist. Gleichzeitig entwickelst du eine neue Mutation.
2	Du bekommst den Effekt der Mutation auch selbst ab und erleidest ebenso viel Trauma wie dein Ziel. Wenn die Mutation keine ist, die Trauma verursacht, bist du stattdessen in der nächsten Runde desorientiert und kannst überhaupt nicht handeln.
3	Die Mutation verbraucht die doppelte Anzahl MP, die du für sie ausgeben wolltest – ohne den Effekt zu verbessern. Deine MP können dadurch nicht unter 0 sinken.
4	Die Mutation wird nach der Verwendung für eine Weile inaktiv. Du kannst sie für den Rest der Sitzung nicht mehr einsetzen.
5	Die Mutation verändert dein Aussehen auf eine charakteristische Weise. Du entscheidest die Art und Ausprägung der Veränderung. Der Effekt ist nur kosmetisch, aber er bleibt dauerhaft.
⚡	Die Mutation wird überladen. Du erhältst die MP zurück, die du für die Aktivierung ausgegeben hast und kannst sofort (in der selben Runde) die gleiche Mutation noch einmal aktivieren, sei es gegen das gleiche Ziel oder gegen ein anderes.

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	WAFFEN-BONUS	SCHADEN	REICHWEITE	ANMERKUNG
Baseballschläger	+2	1	Armeslänge	Kann in der Zone gefunden werden
Baseballschläger mit Stacheln	+2	2	Armeslänge	Gebastelt
Fahrradkette	+1	1	Nah	
Machete	+2	2	Armeslänge	Gebastelt
Scharfer/Spitzer Gegenstand	+1	2	Armeslänge	Gebastelt, Leichte Waffe
Schlagring	+1	1	Armeslänge	Gebastelt, Leichte Waffe
Schrottaxt	+1	3	Armeslänge	Gebastelt, Schwere Waffe
Speer	+1	2	Nah	Gebastelt
Stumpfer Gegenstand	+1	1	Armeslänge	
Waffenlos	–	1	Armeslänge	

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	WAFFENBONUS	SCHADEN	REICHWEITE	ANMERKUNG
Bogen	+1	1	Weit	Gebastelt
Flammenwerfer	+1	2	Nah	Gebastelt, Schwere Waffe
Geworfener Stein	–	1	Kurz	
Rohrgewehr	+1	2	Weit	Gebastelt
Schrottkanone	+1	4	Weit	Gebastelt, Kann nicht getragen werden
Schrottknarre	+1	2	Kurz	Gebastelt
Schrott-Taschenpistole	+1	1	Nah	Gebastelt, Leichte Waffe
Steinschleuder	+1	1	Kurz	Gebastelt

TABELLE FÜR KRITISCHE WUNDEN

W66	VERLETZUNG	TÖDLICH	ZEITRAUM	EFFEKT WÄHREND DER HEILUNGSZEIT	HEILUNGSZEIT
11	Atemnot	Nein	—	Keiner	—
12	Benommenheit	Nein	—	Keiner	—
13	Verstauchtes Handgelenk	Nein	—	–1 auf Schießen und Prügeln	W6
14	Verstauchter Knöchel	Nein	—	–1 auf Bewegen und Schleichen	W6
15	Gehirnerschütterung	Nein	—	–1 auf Auskundschaften und Begreifen	W6
16	Verletztes Schienbein	Nein	—	–1 auf Bewegen und Schleichen	2W6
21	Gebrochene Nase	Nein	—	–1 auf Manipulieren, +1 auf Einschüchtern, Mutation Spurenleser nicht einsetzbar	2W6
22	Gebrochene Finger	Nein	—	–1 auf Schießen und Prügeln	2W6
23	Gebrochene Zehen	Nein	—	–1 auf Bewegen und Schleichen	2W6
24	Ausgeschlagene Zähne	Nein	—	–1 –1 auf Manipulieren, +1 auf Einschüchtern	2W6
25	Unterleib lädiert	Nein	—	Du erleidest einen Schadenspunkt für jeden Wurf mit Bewegen, Kraftakt oder Prügeln, den du ablegst	2W6
26	Ramponierter Oberschenkel	Nein	—	–2 auf Bewegen und Schleichen	2W6
31	Verwundeter Bizeps	Nein	—	–2 auf Schießen und Prügeln	2W6
32	Durchtrennte Achillessehne	Nein	—	–2 auf Bewegen und Schleichen	2W6
33	Ausgerenkte Schulter	Nein	—	–3 auf Kraftakt und Prügeln, du kannst keine zweihändig geführten Waffen verwenden	W6
34	Zertrümmerte Rip- pen	Nein	—	–2 auf Bewegen und Prügeln	2W6
35	Gebrochener Unterarm	Nein	—	Du kannst keine zweihändigen Waffen führen	3W6
36	Gebrochenes Bein	Nein	—	–2 auf Bewegen und Schleichen	3W6
41	Abgerissenes Ohr	Nein	—	–1 auf Auskundschaften, Mutation Sonar nicht einsetzbar	3W6
42	Ausgestochenes Auge	Nein	—	–2 auf Schießen und Auskundschaften.	3W6
43	Perforierte Lunge	Ja	W6 Tage	–2 auf Erdulden und Bewegen	2W6
44	Verletzte Niere	Ja	W6 Tage	Du erleidest einen Schadenspunkt für jeden Wurf mit Bewegen, Kraftakt oder Prügeln, den du ablegst	3W6
45	Zertrümmertes Knie	Ja	W6 Tage	–2 auf Bewegen und Schleichen	4W6
46	Zertrümmerter Ellbogen	Ja	W6 Tage	–2 auf Kraftakt und Prügeln, du kannst keine zweihändig geführten Waffen verwenden	4W6
51	Zertrümmerter Fuß	Ja	W6 Tage	–3 auf Bewegen und Schleichen	4W6
52	Blutender Bauch	Ja	W6 Stunden	Du erleidest einen Schadenspunkt für jeden Wurf mit Bewegen, Kraftakt oder Prügeln, den du ablegst	W6
53	Zermatschtes Gesicht	Ja	W6 Stunden	–2 auf Manipulieren.	4W6
54	Geplatzter Darm	Ja	W6 Stunden	Du erleidest pro Stunde einen Punkt Fäulnis bis du Geheilt wirst	2W6
55	Geschädigtes Rückgrat	Nein	—	Gelähmt von der Hüfte abwärts. Der Effekt ist dauerhaft, wenn er während der Heilungszeit nicht Geheilt wird.	4W6
56	Halsverletzung	Nein	—	Gelähmt vom Hals abwärts. Der Effekt ist dauerhaft, wenn er während der Heilungszeit nicht Geheilt wird	4W6
61	Innere Blutungen	Ja, –1	W6 Minuten	Du erleidest einen Schadenspunkt für jeden Wurf mit Bewegen, Kraftakt oder Prügeln, den du ablegst	2W6
62	Durchtrennte Armschlagader	Ja, –1	W6 Minuten	–1 auf Erdulden und Bewegen	W6
63	Durchtrennte Beinschlagader	Ja, –1	W6 Minuten	–1 auf Erdulden und Bewegen	W6
64	Durchtrennte Halsschlagader	Ja, –1	W6 Runden	–1 auf Erdulden und Bewegen	W6
65	Durchbohrtes Herz	Ja	—	Dein Herz schlägt ein letztes Mal und du bist tot. Zeit für einen neuen SC	—
66	Zermalmtter Schädel	Ja	—	Du stirbst sofort und wirst Eden niemals sehen	—
—	Untypischer Schaden	Ja	W6 Tage	Du bist handlungsunfähig bis du stirbst oder geheilt wirst.	—
—	Schaden durch strapazierten Wurf	Nein	—	Keiner	—

MUTANT

Jahr Null

PROJEKTMAMANAGER & ENTWICKLER

Tomas Härenstam

HERAUSGEBER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Patric Götz

AUTOREN

Tomas Härenstam (Regeln, Eine neue Art von Bestie, Das Himmelsrad),
Christian Granath (Bestientürme)

COVERILLUSTRATION

Simon Stålenhag

INNENINILLUSTRATION

Reine Rosenberg

GRAFIKDESIGN

Christian Granath

LAYOUT & PREPRESS

Dan Algstrand

DEUTSCHE REDAKTION

Robert Hamberger

ÜBERSETZUNG

Daniel Mayer

LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Christian Thier

LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Robert Hamberger

KORREKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE

Gero Ebling





SCHNELLSTARTHEFT

Herzlich willkommen im Schnellstartheft für Mutant: Jahr Null. Du kannst dieses Heft auf zwei unterschiedliche Arten verwenden:

- ▣ Als alleinstehende Einführung in Mutant: Jahr Null. Die Charakterbeschreibungen in der Mitte dieses Hefts beinhalten eine Kurzfassung der Regeln, die du brauchst. Du benötigst nur dieses Heft und einige sechsseitige Würfel, und schon kannst du eine Einführungsrunde für Mutant: Jahr Null spielen. Dies ist perfekt für Cons oder wenn du neue Spieler in das Spiel einführen willst!
- ▣ Als Zonenkompendium, das du mit den vollständigen Regeln für Mutant: Jahr Null verwenden kannst. Der Hauptteil dieses Hefts beschreibt Spezielle Zonensektoren. Als Spielleiter kannst du sie überall auf der Zonenkarte platzieren, wo du möchtest.

SPEZIELLE ZONENSEKTOREN

Spezielle Zonensektoren sind vollständige Rollenspielszenarien in der Zone. Sie beinhalten Schauplätze, NSC, Konflikte und Ereignisse, mit denen die SC interagieren können. Wir haben für Mutant: Jahr Null bereits einige Spezielle Zonensektoren veröffentlicht. Manche von ihnen findest du im Grundregelwerk, andere in den Zonenkompendien. Die Speziellen Zonensektoren sind im Allgemeinen

eigenständige Szenarien, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können.

Die drei Sektoren, die du in diesem Buch findest, funktionieren nur ein bisschen anders. Sie sind so verfasst, dass sie eine gute Einführung in Mutant: Jahr Null bilden können. Sie sollten in der angegebenen Reihenfolge gespielt werden. Der erste Abschnitt „Eine neue Art von Bestie“ ist als Einstiegspunkt ins Spiel gedacht. Wenn du schon eine laufende Kampagne mit Mutant: Jahr Null hast, kannst du diese Sektoren in jeder beliebigen Reihenfolge spielen.

Jeder Spezielle Zonensektor verfügt über eine Übersichtskarte. Sie ist in zwei Versionen verfügbar:

NUR FÜR DEN SPIELLEITER!

Der Rest dieses Heftes ist nur für die Augen des Spielleiters gedacht. Wenn du einer der Spieler bist, solltest du ab hier nicht mehr weiterlesen. Wie in allen Rollenspielen gilt: Wer die Geschichten vorher liest, verdirbt sowohl sich als auch seiner Gruppe nur den Spaß an der Sache. Eine Ausnahme stellen die vier Charakterbeschreibungen in der Mitte des Heftes dar. Sobald der SL diese herausgelöst hast, können die Spieler sie lesen und verwenden.

DER EINSTIEG

Wenn du Mutant: Jahr Null spielen willst, folgst du am besten diesen einfachen Schritten:

1. Wählt gemeinsam als Gruppe, welche Zonenkarte für euer Spiel verwendet werden soll. Ihr findet eine auf jeder Seite des Kartenbogens.
2. Entscheidet, in welchem Sektor ihr die Siedlung eurer Charaktere, die Arche, platzieren wollt. Jeder Sektor ist ein Quadrat auf der Karte. Es sollte sich dabei um einen Sektor am Wasser handeln.
3. Jetzt muss sich jeder Spieler eine der vier Charakterbeschreibungen Aussuchen und seinen Charakter entsprechend der Hinweise erschaffen.
4. Fangt damit an, „Eine neue Art von Bestie“ zu spielen (siehe Seite 14).

- Die SL-Karte enthält kleine, ergänzende Illustrationen, die Details zeigen.
- Die Spielerkarte enthält diese Abbildungen nicht. Sie kann den Spielern vorgelegt werden, wenn ihre SC im Sektor eintreffen. Du kannst die Spielerkarte in der Mitte dieses Heftes finden.

CHARAKTERBESCHREIBUNGEN

Am Ende dieses Dokuments findest du vier Charakterbeschreibungen. Du kannst diese Seiten für deine Spieler ausdrucken. Jede Beschreibung enthält ein Charakterblatt und eine Zusammenfassung aller Regeln, die zum Erschaffen eines SC und zum Spielen des Spiels notwendig sind.

Es wird nur ein kleiner, auf diese Charaktere maßgeschneiderter Teil der Spielregeln abgedeckt. Die vollständigen Regeln des Spiels findest du im Grundregelwerk zu Mutant: Jahr Null.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Als Spielleiter hast du die Kontrolle über Säureregen, Zonenmonster und tödliche Automaten. Doch dein wichtigstes Werkzeug sind die Nichtspielercharaktere (NSC). Du solltest die NSC, zu denen die Spielercharaktere Beziehungen haben, im vollen Umfang nutzen, um für Spannung und Dramatik zu sorgen. Details zu diesen NSC findest du in den Charakterbeschreibungen.

In den drei Zonensektoren findest du ebenfalls NSC, die du ohne Vorarbeit einsetzen kannst. Im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null findest du außerdem weiterführende Regeln, mit deren Hilfe du deine eigenen NSC erschaffen kannst.



NSC VERWALTEN

Grundsätzlich verwenden NSC die gleichen Regeln wie SC – schau sie dir in den Charakterbeschreibungen an. NSC verwenden Fertigkeiten, benutzen Mutationen und erleiden Trauma, genau wie SC. Du musst diese Regeln aber nicht für die NSC verwenden, wenn ihre Handlungen keinen direkten Einfluss auf die SC haben. Du musst auch nicht auf die Wasser- und Fraß-Rationen der NSC achten, mit denen die SC in die Zone gehen. Stattdessen kannst du einfach entscheiden, wann ihnen die Vorräte ausgehen, wie es am besten in die Geschichte passt. Du musst für NSC nicht würfeln, außer sie interagieren oder kämpfen direkt mit einem SC. Du kannst in jeder Lage für NSC würfeln, wenn der Wurf die Situation dramatischer macht.

NSC UND MUTATIONEN

NSC haben Mutationen, genau wie SC, aber sie haben keinen persönlichen Vorrat an MP. Stattdessen hast du einen Gesamtvorrat an MP, den du für alle NSC einsetzen kannst.

Zu Beginn jeder Spielsitzung bekommst du als SL MP in der Höhe der aufaddierten MP-Vorräte

deiner Spieler. Die MP, die den Spielern zu Beginn der Spielsitzung zur Verfügung gestellt werden, werden dabei auch eingerechnet (einen für jede Mutation, die der SC besitzt).

Du kannst im Spiel weitere MP erhalten, indem du Würfe strapazierst, genau wie die Spieler auch. Im Gegensatz zu den Spielern kannst du aber keine MP in die nächste Spielsitzung mitnehmen. Du fängst einfach in jeder Spielsitzung mit so vielen MP an, wie die Spieler gemeinsam einbringen.

Du solltest deine MP verwenden, um für maximal mögliche Spannung zu sorgen. Deine NSC sollten ihre Mutationen einsetzen, um die Herausforderung für die SC schwieriger zu machen. Gib deine MP nicht aus, nur weil du sie noch übrig hast. Es ist völlig in Ordnung, wenn du am Ende der Spielsitzung noch MP hast, die du nicht ausgeben musstest.



ZONENREISEN

Ein wichtiger Teil von Mutant: Jahr Null sind Reisen durch die Zone: Expeditionen ins karge Ödland, auf der Suche nach Nahrung, Artefakten oder Wissen. Im Grundregelwerk findest du die vollständigen Regeln für Reisen durch die Zone. Dort steht auch, wie du als SL die Sektoren der Zonenkarte mit Gefahren und Geheimnissen füllen kannst. Du kannst die Kurzform der Regeln weiter unten verwenden, um die ersten Ausflüge in die Zone auszuspielen.

ERKUNDUNG

Die Felder auf der Zonenkarte werden Sektoren genannt. Jeder Sektor hat eine Kantenlänge von 1,5 Kilometern. Wenn die SC von Sektor zu Sektor reisen, können sie sich auch diagonal bewegen. Immer, wenn die SC einen neuen Sektor betreten, müssen sie ihn erkunden. Du als SL beschreibst dabei einfach den Sektor, und daraufhin sagen dir die Spieler, welchen Teil davon sie sich genauer ansehen möchten. Während ihrer Erkundung können sie auf allerlei Gefahren stoßen, aber sie können auch seltene Artefakte entdecken.

Zeit und Reisen: Es dauert ungefähr vier Stunden, einen Sektor in der Zone zu erkunden. Dabei sind auch alle Begegnungen auf dem Weg eingerechnet. Das mag wie eine lange Zeit erscheinen, vergiss aber nicht, dass die Zone ein Irrgarten aus Ruinen ist, die von der Natur zurückerobert wurden, zwischen denen die SC sehr vorsichtig sein müssen.

Nacht: Nur Narren reisen bei Nacht durch die Zone. Die Erkundung dauert doppelt so lange wie tagsüber, und furchterregendere Monster sind viel häufiger anzutreffen.

Wieder da? Wenn die SC einen Sektor erkundet haben, müssen sie diesen Sektor später nicht noch einmal erkunden, um ihn zu durchqueren. Das bloße Durchqueren dauert ungefähr eine Stunde. Normalerweise stoßen die SC in bereits erkundeten Sektoren weder auf Gefahren noch auf Artefakte. Du kannst aber jederzeit eine Ausnahme machen. Schließlich sollten sich die Spieler in der Zone niemals sicher (oder gelangweilt) fühlen!

UMWELT DES SEKTORS

Wenn die SC einen neuen Sektor betreten, fängst du damit an, ihnen die allgemeine Umgebung zu beschreiben. Du erschaffst einfach deine eigene Szenerie oder würfelst einen W66 auf der folgenden Tabelle: Um einen W66 einzusetzen, wirfst du einfach zwei W6, wobei der erste die Zehnerstelle darstellt und der zweite die Einerstelle.

Du kannst und solltest die Umgebung des Sektors anpassen, damit sie besser in die allgemeine Umgebung der Zone als Ganzes passt.



W66	UMGEBUNG	RUINEN	BEDROHUNGEN	ARTEFAKTE
11–12	Dichte Wälder	Nein	Ja	Nein
13–15	Buschland	Nein	Ja	Nein
16–21	Sumpfland	Nein	Ja	Nein
22–24	Tote Wälder	Nein	Ja	Nein
25–26	Aschewüste	Nein	Ja	Nein
31	Riesiger Krater	Nein	Ja	Nein
32	Verglastes Feld	Nein	Ja	Nein
33–35	Überwucherte Ruinen	Ja	Ja	Ja
36–42	Bröckelige Ruinen	Ja	Ja	Ja
43–51	Verfallene Ruinen	Ja	Ja	Ja
52–56	Unbeschädigte Gebäude	Ja	Ja	Ja
61–64	Verlassene Industrieanlagen	Ja	Ja	Ja
65–66	Siedlung*	—	—	—

Die Spalten Ruine, Bedrohung und Artefakt sagen dir, ob es typischerweise erkundbare Ruinen und Bedrohungen im Sektor gibt und ob die Chance besteht, Artefakte zu finden. Diese Angaben sind nur Richtlinien, keine Regeln. Du kannst Ruinen, Bedrohungen und Artefakte in jedem Sektor platzieren, in dem du sie haben willst.





W66 BEDROHUNGEN IM SEKTOR

11-13

Fäulnisstrom: Die Straße vor euch wird von einem stinkenden Fluss blockiert. Die SC haben drei Möglichkeiten. Sie können sich an den Überresten einer alten Brücke zum anderen Ufer hangeln. Dazu ist ein Wurf auf Bewegen nötig, wobei ein Fehlschlag einen Sturz aus 6 Metern Höhe bedeutet (wirf 4 Würfel, wobei jede 6 / jedes (RAD) einen Punkt Schaden verursacht, zusätzlich zu einem Fäulnispunkt durch das Wasser). Sie können durch den niedrigen Fluss waten, wobei sie automatisch einen Fäulnispunkt erleiden. Oder sie machen einen weiten Umweg um den Fluss herum.

Fäulnispunkte sammeln sich im Körper an. Immer wenn ein Charakter einen Fäulnispunkt erleidet, wirfst du Würfel entsprechend der Gesamtzahl von Fäulnispunkten, die der Charakter angesammelt hat. Jede 6 / jedes (RAD), das der Wurf erzielt, fügt dem Charakter einen Schadenspunkt zu.

14-16

Zonenegel: Die SC bewegen sich durch dichtes Unterholz oder eine bröckelnde Ruine. Direkt vor ihnen sehen sie ein interessantes Detail aus der Vorzeit: Es könnte sich um ein Artefakt handeln, sofern der Sektor eines enthalten soll, ansonsten ist es Schrott. Wenn sie weitergehen, werden sie von Zonenegeln überrascht, die plötzlich von oben herabfallen. Sie können mit einem erfolgreichen Wurf auf Bewegen entkommen. Alle SC, die den Wurf nicht schaffen oder den gleichen Weg fortsetzen wollen, erleiden einen Angriff mit Stärke 6 (ohne Fertigkeitswert).

Ist der Angriff der Egel erfolgreich, erleidet das Opfer jede Runde einen Schadenspunkt, bis die Egel entfernt werden. Um sie abzuschneiden oder abzureißen, muss das Opfer oder jemand anderer einen erfolgreichen Kämpfen-Wurf ablegen. Mehrere Versuche sind möglich.

21-23

Verirrt: Ein NSC, der die SC begleitet, ist plötzlich verschwunden, und niemandem ist es aufgefallen. Wenn möglich hat der NSC auch noch den Fraß der Gruppe mitgenommen. Du kannst entscheiden, ob der NSC freiwillig gegangen ist, und wenn ja, warum, oder ob er entführt wurde. In diesem Fall könnten Zonenghule oder Tiermutanten schuld sein. Wenn keine NSC die Gruppe begleiten, wiederhole den Wurf zur Bestimmung der Bedrohung.

24-26

Verschlinger: Zunächst klingt es wie der Wind, der durch die Zone pfeift. Doch dann wird das Geheul lauter. Eine Bestie schleicht dort draußen umher, und sie kommt immer näher. Irgendwann, wenn die SC schon beunruhigt sind, greift der Verschlinger an. Das wilde Monster hat schlammgraues Fell, gewaltige Kiefer und einen unersättlichen Hunger.

Der Verschlinger besitzt eine Stärke von 6, Geschicklichkeit 5, Kämpfen 3 und Schleichen 4. Sein Fell dient als natürliche Rüstung mit einem Panzerungswert von 2. Seine Klauen haben einen Waffenschaden von 1 und sein Biss einen Waffenschaden von 3. Der Biss kann aber nur nach einem erfolgreichen Schleichen-Wurf gegen das Ziel verwendet werden. Ein erfolgreicher Biss-Angriff bedeutet, dass das Opfer niedergehalten wird, wobei es jede Runde 1 Schadenspunkt erleidet. Damit das Opfer freikommt, muss ihm selbst oder einem anderen Charakter ein vergleichender Kraftakt-Wurf gegen den Verschlinger gelingen. Die Bestie ergreift die Flucht, wenn ihre Stärke auf 3 gefallen ist.

W66 BEDROHUNGEN IM SEKTOR

31-33	Magnetfeld: Ein schwaches elektrisches Summen ist zu hören. Die Haare der SC richten sich auf. Wenn sie weiter in der Umgebung bleiben, bemerken sie, dass alle Metallgegenstände von einem bestimmten Punkt angezogen werden. Sie müssen entweder alle Metallgegenstände loslassen oder einen erfolgreichen Kraftakt-Wurf ablegen, um dem Magnetfeld mit all ihrer Ausrüstung zu entkommen.
34-36	Erdloch: Der Boden unter den Füßen eines SC gibt plötzlich nach. Unter ihnen öffnet sich ein dunkler Keller oder eine Ruine. Der betreffende SC muss einen Beweg-Wurf ablegen. Bei einem Fehlschlag stürzt er 6 Meter tief. Will er wieder nach oben klettern, muss er einen Beweg-Wurf mit einem Abzug von -2 ablegen. Im Keller lebt eine hungrige Zonenspinne. Das Monster hat eine Stärke von 5, Kämpfen 2, Beweg 2 und eine natürliche Panzerung von 3. Der Biss der Spinne verursacht einen Waffenschaden von 1 und ist giftig. Sofern der Biss Schaden verursacht, ist das Gift in den Blutkreislauf des Opfers eingedrungen und verursacht einen Punkt Erschöpfung (Trauma gegen Geschicklichkeit), bis der Charakter entweder geheilt wird oder gebrochen ist. Solange das Gift wirkt, kann Wasser keine Erschöpfung wiederherstellen.
41-43	Säureregen: Der Himmel verdunkelt sich und schon bald fallen die ersten, schweren Regentropfen. Jeder Tropfen zischt bei Kontakt und hinterlässt einen Brandfleck auf dem Boden oder in der Haut der SC. Schon bald beginnt ein tödlicher Regenschauer. Jeder, der in den Säureregen gerät, wird mit Sicherheit schwer verletzt werden. Wurf in jeder Runde eine Anzahl von Würfeln, von der Intensität des Regens abhängt. Wurf 4 Würfel in der ersten Runde, 6 in der zweiten, 8 in der dritten und 10 in der vierten und allen weiteren Runden. Jede 6 / jedes (RAD) verursacht einen Schadenspunkt. Die Opfer des Regens erleiden jede Runde Schaden, bis sie es schaffen, einen Unterschlupf zu finden, indem sie erfolgreich auf Beweg würfeln.
44-46	Zonenghule: In den Ruinen der Umgebung lauern Zonenghule. Diese Wilden bedecken ihre Gesichter mit furchterregenden Masken aus der Vorzeit und kleiden sich in Mäntel aus Plastik. Es sind zwei mehr Zonenghule als SC vorhanden. Weiter vorne steht eine Ruine, die wie eine gute Verteidigungsposition aussieht. Die SC können die Stellung halten und kämpfen oder sich in Richtung der großen Ruine bewegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, können sie sich im Gebäude verschanzen. Sie werden dann aber von den Ghulen belagert, die schnell zahlreicher werden. Die Zonenghule haben eine Stärke von 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Empathie 2, Schleichen 3, Schießen 2 und Kämpfen 1. Sie sind mit Keulen, Messern und Schleudern bewaffnet. Wenn die Situation schlecht für die SC aussieht, könnte Unterstützung in der Form von Tiermutanten (siehe unten) auftauchen.
51-53	Luftgelee: Die Luft in der Umgebung der SC wird von einem beißenden Geruch erfüllt, und halb durchsichtige Geschöpfe treiben auf sie zu – oder besser gesagt auf die Metallausrüstung zu, die sie bei sich tragen. Dünne, schleimige Fühler hängen unter den Körpern der Kreaturen. Diese so genannten Luftgelees greifen keine lebenden Opfer an, sondern ihre Ausrüstung. Dabei sind sie nur an Gegenständen aus Metall interessiert. Wurf einen Angriff mit sechs Würfeln gegen jeden Metallgegenstand. Jede 6 / jedes (RAD) verringert den Ausrüstungsbonus des Gegenstands um einen Würfel. Der Angriff setzt sich Runde für Runde fort, bis die Opfer entkommen sind, indem sie erfolgreich mit Beweg würfeln, oder jeder Metallgegenstand in ihrem Besitz zerstört ist. Es sind zahllos viele Luftgelees. Sie zu bekämpfen ist unmöglich.
54-56	Schrottorakel: Auf einem alten Autowrack sitzt ein mit Schrott behangener Mutant. Er begrüßt alle SC mit ihrem Namen und behauptet, sie mit einer Botschaft aus der Zukunft zu erwarten. Der Mann ist ein Mutant aus einer anderen Arche und verfügt über mächtige parapsychologische Mutationen. Er ist ein Telepath und kann die Gedanken der SC lesen. Er nutzt dies aus, um als Hellseher aufzutreten. Ziel des Orakels ist es, den SC im Austausch für Prophezeiungen über die Zukunft alle Kugeln, ihren Fraß oder Artefakte abzulutschen. Das Orakel beantwortet Fragen über sich selbst nur sehr vage.
61-63	Automat: Die SC stoßen auf einen Krater. An seiner tiefsten Stelle liegt etwas, das wie die Überreste einer seltsamen Kreatur aus Metall aussieht. Sie liegt flach auf dem Boden und ist verbeult. Plötzlich wacht sie auf und greift die SC an, wobei sie mit blechter Stimme immer wieder sagt: „Ungewöhnliche Parameter. Sofortiger Reboot!“ Die Kreatur ist ein Wachroboter mit dem Namen Delta CFK026 aus der abgestürzten Raumstation Mimir-457. Mehr Informationen findest du im Speziellen Zonensektor „Das Himmelsrad“, Seite 36. Der Roboter ist aus der Station gefallen, als sie beim Wiedereintritt in die Atmosphäre zerrissen wurde. Er landete hier in der Zone. Die Spielwerte findest du auf Seite 40. Einige Schaltkreise des Roboters sind beschädigt, und deshalb betrachtet er die SC als tödliche Gefahren, die neutralisiert werden müssen. Vermutlich müssen die SC versuchen, zu entkommen, indem sie auf Beweg würfeln, da die Maschine zu stark für sie ist. Der Roboter könnte anschließend beginnen, sie zu verfolgen und später wieder auftauchen.
64-66	Tiermutanten: Aus der Entfernung können die SC eine kleine Rauchsäule sehen, die aus einem Lagerfeuer aufsteigt. Wenn sie sich in ihre Nähe schleichen, sehen sie eine Gruppe von Tiermutanten (gleiche Anzahl wie die SC selbst). Sie hocken um ein Feuer in einer Mülltonne in einer verfallenen Ruine und braten ein kleines Stück Fleisch auf einem Spieß. Die Tiermutanten sind eine Aufklärungspatrouille aus den Bestientürmen (siehe Seite 26). Sie sind besonders wachsam (vergleichender Wurf mit Schleichen gegen Auskundschaften). Wenn sie die SC bemerken, werden sie feindselig. Die Tiermutanten ergreifen die Flucht, sobald mindestens die Hälfte von ihnen besiegt wurde. Die SC müssen den Anführer der Patrouille erfolgreich manipulieren, um mit der Gruppe sprechen zu können. Es handelt sich um einen Hund namens Sputnik. Bei Erfolg können sie mehr über die Bestientürme und die Schwierigkeiten dort herausfinden (siehe Seite 30). Um zu den Bestientürmen geführt zu werden, müssen sie einen weiteren Wurf auf Manipulation schaffen. Die Patrouille besteht aus einer Mischung aus Affen-, Hunde- und Rattenmutanten. Ihre Spielwerte kannst du auf Seite 34 finden.

BEDROHUNGSWURF

Nachdem die allgemeine Umgebung in einem Sektor bestimmt worden ist, würfelst du mit fünf Würfeln. Die Spieler sollten das Ergebnis nicht sehen. Für jede 1 (oder jedes ☠, wenn du die speziellen Würfel benutzt) gibt es eine Bedrohung im Sektor. Wirf einen W66 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle auf der nächsten Seite. Alternativ wählst du als Spielleiter einfach eine Bedrohung aus, auf die deine Spieler stoßen sollen. Du kannst die Beschreibungen der Bedrohungen natürlich nach deinen Vorstellungen anpassen.

Zonenkunde: Wenn die SC auf eine Bedrohung stoßen, können sie einen Zonenkunde-Wurf ablegen, um mehr über die Bedrohung herauszufinden. Bei einem erfolgreichen Wurf kannst du den Spielern zusätzliche Details verraten, aber nicht alles, was es zu wissen gibt.

Monster: Mehrere der Bedrohungen, die wir hier beschreiben, sind Monster. Monster haben Attribute und Fertigkeiten, genau wie die SC, aber sie haben keine MP und können ihre Würfe nicht strapazieren. Die meisten Monster verfügen nicht über die Attribute Verstand und Empathie, daher können sie weder Verwirrung noch Zweifel erleiden. Einige Monster besitzen noch nicht einmal Geschicklichkeit und können somit auch keine Erschöpfung erleiden. Wenn die Stärke eines Monsters auf 0 fällt, ist sein Leben beendet. Du kannst noch viele andere Monster im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null und Mutant: Genlabor Alpha finden.

Artefakte: Für jede 6 (oder jedes ☢, wenn du die speziellen Würfel verwendest) die du beim Bedrohungswurf erzielst, enthält der Sektor ein wertvolles Artefakt aus der Vorzeit. Mehr Informationen zu Artefakten kannst du weiter unten finden.

ARTEFAKTE

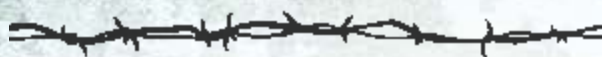
Artefakte sind funktionierende Gegenstände aus der Vorzeit, die dem Volk wertvolles Wissen einbringen können. Sie sind einer der Gründe, warum man überhaupt in die Zone aufbricht. Jemand, der mächtige Artefakte findet, gelangt darüber an Macht und Einfluss. Er wird bewundert, aber auch beneidet.

ARTEFAKTE FINDEN

Du als SL entscheidest, wann die SC ein Artefakt finden. Sobald die SC einen neuen Sektor in der Zone erkunden, kannst du die Würfel entscheiden lassen (siehe oben). Du solltest das Würfelergebnis aber niemals als bindend betrachten. Artefakte kannst du an allen möglichen Orten auftauchen lassen – vielleicht befinden sie sich, zum Beispiel, im Besitz eines NSC. Es ist unwahrscheinlich, dass Artefakte einfach in der Zone herumliegen und darauf warten, eingesammelt zu werden. Die SC müssen aktiv in den Ruinen nach ihnen suchen und meistens auch noch etwas oder jemanden bekämpfen, um sie in die Hände zu bekommen.

Um zu bestimmen, welches Artefakt die SC finden, kannst du einen W66 würfeln und das Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle vergleichen. Viele weitere Artefakte sind in den Grundregelwerken von Mutant: Jahr Null und Mutant: Genlabor Alpha beschrieben. Diese Artefakte sind auch in Form von Kartendecks für Mutant: Jahr Null und Mutant: Genlabor Alpha einzeln erhältlich.





W66 ARTEFAKT

11-14	Sturmgewehr: Eine rostige, aber Ehrfurcht gebietende Waffe. Ausrüstungsbonus +3, Waffenschaden 2, Reichweite: Weit. Muss nicht nach jedem Schuss nachgeladen werden.
16-22	Leuchtpistole: Eine schwere Pistole mit einer Kartusche im Lauf. Das Leuchtgeschoss ist auf eine Entfernung von mehreren Sektoren zu sehen. Kann nur einmal abgefeuert und nicht mit normalen Kugeln geladen werden. Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2, kurze Reichweite.
23-26	Karte der Zone: Diese brüchige und zerrissene Karte bildet ab, wie die Zone in der Vorzeit ausgesehen haben muss. Ausrüstungsbonus +3 auf Pfadfinder. Winziger Gegenstand.
31-34	Schmerzmittel: Wenn du diese Pillen schluckst, wird der gesamte Schaden geheilt, den du bisher genommen hast. Sie haben keine Auswirkungen bei kritischen Wunden. Es sind noch genug Pillen für W6 Anwendungen übrig. Winziger Gegenstand.
35-42	Ahnen-Schutzanzug: Ein Overall aus einem dicken, gelbem Tuch. Er ist abgetragen und dreckig, scheint aber tatsächlich dicht zu halten. Schutzwert 6 gegen Fäulnis (siehe Fäulnisstrom).
43-46	Revolver: Die Waffe ist ein bisschen angelauten, aber noch in erstaunlich gutem Zustand. Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen. Waffenschaden 2, kurze Reichweite. Muss nicht nach jedem Schuss nachgeladen werden.
51-54	Halbautomatik-Pistole: Eine leichte Faustfeuerwaffe. Ausrüstungsbonus +2 auf Schießen. Waffenschaden 2, kurze Reichweite. Muss nicht nach jedem Schuss nachgeladen werden. Leichter Gegenstand.
55-62	Schrotflinte: Eine abgesägte Schusswaffe mit zwei großkalibrigen Läufen. Ausrüstungsbonus +3 auf Schießen. Waffenschaden 3, kurze Reichweite. Kann zweimal abgefeuert werden, ehe sie nachgeladen werden muss.
63-66	Schraubenschlüssel: Ein schweres Metallwerkzeug aus der Vorzeit. Er ist oxidiert, aber für einen Schrauber sein Gewicht in Gold wert. Man kann damit auch andere Mutanten verhauen. Ausrüstungsbonus +3 für die Fertigkeit Zusammenschuttern und +2 auf Kämpfen. Waffenschaden 1.



ARTEFAKTE BEGREIFEN

Ehe ein SC ein Artefakt verwenden kann, muss er die Fertigkeit Begreifen verwenden. Siehe hierzu die Regeln zu Fertigkeiten in den Charakterbeschreibungen. Ein SC kann mit seiner aktuellen

Fertigkeitsstufe nur einen Versuch unternehmen, ein Artefakt zu begreifen. Er kann es aber noch einmal versuchen, nachdem er die Fertigkeit verbessert hat. Andere Charaktere können ihm jederzeit erklären, wie ein Artefakt funktioniert, sofern sie es verstanden haben.

SCHROTT

Artefakte sind funktionierende Gegenstände aus der Vorzeit. Schrott ist es nicht. Die Zone ist übersät von zerstörten Gegenständen, die für die meisten einfach nur nutzloser Müll sind. Solche Gegenstände werden Schrott genannt. Schrott hat normalerweise keine direkten regeltechnischen Auswirkungen, abgesehen davon, dass er vielleicht als stumpfer Gegenstand eingesetzt werden kann. Du kannst die SC auf ihren Reisen recht häufig Schrott finden lassen.

Die SC können manchmal mit Schrott handeln. Der Wert von Schrott ist sehr variabel, aber in der Regel niedrig und nicht einmal ansatzweise mit dem Wert von Artefakten zu vergleichen.



W666	GEGENSTAND
111	Actionfigur
112	Wecker, mechanisch
113	Aquarium, keine Fische
114	Barbiepuppe
115	Baseballschläger
116	Basketball, platt
121	Bartschneider
122	Barrett, rot
123	Bibel
124	Fahrradkette
125	Fahrradrahmen, keine Räder
126	Fahrradpumpe
131	Order voller Finanzakten
132	Stiefel (Ausrüstungsbonus +1 beim Wandern)
133	Hüpfball
134	Schachtel Cornflakes, ungeöffnet (2 Rationen Fraß)
135	Schachtel Pralinen (noch essbar, W6 Rationen Fraß)
136	Boxhandschuh
141	Aktenkoffer

W666	GEGENSTAND
142	Megaфон (kaputt)
143	Büchsenöffner
144	Kerzenständer
145	Autoreifen
146	Tranchiermesser
151	Registrierkasse
152	Netzwerkkabel, 2W6 Fuß lang
153	Deckenventilator
154	Champagnergläser, W6
155	Kronleuchter
156	Kohlegrill
161	Kinderzeichnung
162	Zigaretten, halb leere Schachtel
163	Kleiderbügel
164	Kaffeetasse mit Aufdruck
165	Kaffeetisch
166	Malbuch für Kinder (halb fertig)
211	Kamm
212	Comicheft, sehr gewalttätig
213	Betonmischer, verrostet
214	Kochtopf
215	Kreditkarte
216	Krimi
221	Besteck, W6 Stück
222	Zylinderhut
223	Holzpferdchen
224	Deoflasche
225	Schreibtischlampe
226	Reinigungsmittel, Flasche
231	Würfel, W6
232	Schnorchel
233	Puppe
234	Ski (nur ein Stück)
235	Abendschuh, abgenutzt
236	Hantel, 10 Pfund
241	Staffelei, zum Malen
242	Besteckmesser (einfaches Messer)
243	Elektrische Gitarre, kaputt
244	Elektrischer Mixer
245	Elektrischer Rasierer
246	Elektrische Zahnbürste
251	Leerer Bilderrahmen

W666	GEGENSTAND
252	Verlängerungskabel
253	Gesichtsmaske, Donald Duck
254	Gesichtsmaske, Skelett
255	Gesichtsmaske, Weihnachtsmann
256	Falsche Vampirzähne
261	Gebiss
262	Fantasyroman, sehr dick
263	Feuerlöscher
264	Feuerwerk, W6, noch funktionstüchtig
265	Taschenlampe, kaputt
266	Stehlampe
311	Flöte, Plastik
312	Klappstuhl
313	Fußball
314	Gabel
315	Bratpfanne (stumpfer Gegenstand)
316	Panzertape
321	Glasperlen
322	Golfschläger (stumpfer Gegenstand)
323	Grassamen in einem kleinen Beutel
324	Haartrockner
325	Haargel
326	Headset (Kopfhörer mit Mikro)
331	Heckenschere (einfaches Messer)
332	Kräutersalz
333	Hockeyschläger (stumpfer Gegenstand)
334	Hotdog-Wagen
335	Radkappe, Volvo
336	IKEA-Stuhl
341	Instant-Babynahrung (ergibt W6 Rationen Fraß)
342	Instant-Kaffee
343	Instant-Nudeln (W6 Rationen Fraß)
344	Eisenrohr (stumpfer Gegenstand)
345	Wagenheber
346	Jeans, „stonewashed“ oder einfach schäbig
351	Puzzle
352	Overall, Stoff
353	Schlüsselring, 2W6 Schlüssel
354	Tastatur, einige fehlende Tasten
355	Leiter, rostig (Ausrüstungsbonus +1 beim Klettern)
356	Damenstiefel

W666	GEGENSTAND
361	Damenhut
362	Laptop-Computer, kaputt
363	Rasenmäher
364	Glühbirnen, W6
365	Lippenstift
366	Handseife
411	Lautsprecher (kaputt)
412	Liebesbrief, vergilbt
413	Vergrößerungsglas
414	Wimperntusche
415	Mathebuch
416	Mikrowellenherd (kaputt)
421	Spiegel
422	Film-DVDs, W6
423	Filmposter
424	Musik-CDs, W6
425	Nationalflagge, zerrissen
426	Krawatte
431	Nikotinkaugummi
432	Perserteppich
433	Schnuller
434	Packung Socken
435	Papiertaschentücher, W666
436	Pfeffermühle
441	Fotoalbum
442	Foto einer glücklichen Familie
443	Bild einer Katze
444	Sparschwein (leer)
445	Plastiktüten, W66
446	Plastikflasche, leer
451	Plastikdinosaurier
452	Plastikblumen, W6
453	Plastik-Skelettmodell
454	Plastik-Strohhalme, Packung mit 100 Stück
455	Spielkarten
456	Popcorn, ungeöffneter Beutel (1 Ration Fraß)
461	Prinzessinnenkleid, für Kinder
462	Medaille
463	Steppjacke (Ausrüstungsbonus +1 gegen Kälte)
464	Kaninchenanzug, für Erwachsene
465	Lehnsessel
466	Fernbedienung

W666	GEGENSTAND
511	Rollerskates
512	Gummistiefel
513	Gummiente
514	Saxophon
515	Schal, bunt (Ausrüstungsbonus +1 gegen Kälte)
516	Wissenschaftliche Abhandlung
521	Taucherbrille
522	Taucheranzug, abgetragen
523	Sexspielzeug, fleckig
524	Einkaufswagen
525	Skateboard
526	Skizzenbuch, voller Zeichnungen
531	Skistiefel
532	Skimütze (Ausrüstungsbonus +1 gegen Kälte)
533	Hautcreme, Flasche
534	Isoliermatte
535	Schneekugel
536	Sofa, kaputt
541	Spiderman-Anzug für Kinder
542	Sportflasche
543	Sporttrikot
544	Sportpokal
545	Tacker
546	Gummibärchen (eine Ration Fraß)
551	Kinderwagen
552	Surfbrett
553	Hosenträger
554	Schwimmbrille
555	Synthesizer
556	T-Shirt mit Aufschrift „Heisenberg“
561	Tischglobus
562	Teddybär
563	Telefon
564	Tennisball
565	Thermometer, kaputt
566	Radkreuz
611	Klobürste
612	Zahnbürste
613	Handtuch mit der Aufschrift „Sheraton“
614	Spielzeugauto
615	Spielzeugsoldaten
616	Spielzeugschwert



W666	GEGENSTAND
621	Spielzeugtraktor
622	Modelleisenbahn
623	Verkehrskegel, W6
624	Posaune
625	Fernseher, kaputt
626	Twinkies (W6 Rationen Fraß)
631	Schreibmaschine
632	Regenschirm, kaputt
633	Unterwäsche
634	Staubsauger
635	Thermoskanne
636	Vase
641	VHS-Kassette
642	Videospielkonsole
643	Schallplatte, durchgenudelt
644	Gehgestell
645	Walkman mit Kopfhörern und Kassette
646	Wanduhr
651	Brieftasche voll schimmeligem Geld
652	Wasserpistole
653	Schweißermaske
654	Whiskeyflasche, leer
655	Whiteboard-Stift
656	Perücke, blond
661	Weinflasche, ungenießbar (1 Fäulnispunkt)
662	Wok
663	Brecheisen
664	Armbanduhr, kaputt
665	Vergilbte Ausgabe des Mutant Chronicles-Rollenspiels
666	Yo-Yo (stumpfer Gegenstand)



EINE NEUE ART VON BESTIE

Dieser Zonensektor beschreibt das Zuhause der SC: die Arche. Sie ist der Ort, an dem das Spiel beginnt und an den die SC immer wieder zurückkehren werden. Die Arche ist der Knotenpunkt des Spiels. Das Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null beschreibt, wie die SC ihre eigene Arche bauen können. Diese vorgefertigte Arche kannst du verwenden, wenn du gleich anfangen und losspielen möchtest. Eine

neue Art von Bestie ist darauf ausgelegt, als Startpunkt für Mutant: Jahr Null zu dienen. Wenn du willst, kannst du gleich mit dem ersten Ereignis auf Seite 20 einsteigen. Dort findest du auch einen Kasten, den du deinen Spielern vorlesen kannst, um das Spiel in Gang zu bringen.

STANDORT

Entscheide zusammen mit den Spielern, an welcher Stelle in der Zone die Arche liegen soll. Am besten geeignet wäre ein Sektor an der Küste.

ÜBERSICHT

Die Arche ist das Wrack einer Passagierfähre aus der Vorzeit, die irgendwo in der Zone gestrandet ist. Die Fähre hat neun Decks, aber die unteren Decks sind zu beschädigt und verrostet, als dass sie noch bewohnt werden könnten. Der Großteil der Bewohner der Arche lebt in den Kajüten auf den Decks 8 und 9.

Die Fähre verfügte einst über ein große Bugklappe, aber sie ist vor langer Zeit verrostet und abgefallen. Somit steht die Zugangsrampe zu Decks 3 und 4 offen. Um die Arche vor Eindringlingen zu schützen, hat das Volk eine Schrottpalisade in dem klaffenden Loch errichtet.

Achterdeck: Das Volk verwendet die Aussichtsplattform auf Deck 9 für größere Versammlungen. Hier hat früher der Älteste zum Volk gesprochen. Heutzutage hält hier nur noch der Boss Maximon seine aufrührerischen Reden an die Mutanten.

Regensammler: Auf dem Dach über dem Achterdeck hat der Schrauber Pontiak umfunktionierte Regenschirme und andere Behälter montiert, um Regenwasser zu sammeln.

NSC-MUTATIONEN

Die Mutationen der NSC in diesem Abschnitt werden genauer im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null beschrieben. Wenn ihr nur mit diesem Schnellstartheft spielt, brauchst du keine Mutationen für NSC verwenden.

Zellen: Einige kleine Bedienstetenkajüten auf Deck 5 wurden umgebaut, um Mutanten einzusperren, die gegen die Regeln des Volks verstoßen oder einen der Bosse verärgert haben.

Maschinenraum: Tief im rostigen Bauch der Arche ist der Maschinenraum zu finden. Hier lebt der Schrauber Pontiak. Er hat es geschafft, die Kälte und Feuchtigkeit aus dem Raum zu vertreiben und beheizt und beleuchtet ihn mit elektrischen Apparaten, die er mit seiner Mutation antreibt.

Das Rettungsboot: Neben der Arche treibt ein altes Rettungsboot aus Metall, das groß genug für 20 Leute ist. Das Boot ist überdacht und so gebaut, dass es jedem Wetter trotzen kann. Hier lebt der Kultführer Oskartian.

Palisade: Eine einfache Schrottpalisade um den Bug des Schiffes schützt den Zugang zum Auto-deck. Die Palisade hat keine Öffnung. Um hinein oder hinaus zu gelangen, muss man klettern können. Die Palisade wird Tag und Nacht bewacht.

Ackerland: Im Inneren der Palisade kümmern sich die Schrauber und Chronisten um die Felder, auf denen Pilze und Rüben angebaut werden. Ohne diese Nahrungsquelle wäre das Volk schon vor langer Zeit verhungert.

DIE SITUATION

Die Arche ist das Zuhause der SC. Sie leben hier zusammen mit ungefähr 200 anderen Mutanten. Bislang haben nur Pirscher die Arche verlassen, und somit ist sie der einzige Ort, den die meisten Mutanten jemals gekannt haben. Die Außenwelt ist ein Ozean aus Chaos und Zerstörung, voll von mutierten Monstern und anderen unbekannten Schrecken. Die Mutanten sind in der Arche aufgewachsen und wissen nicht einmal, wie sie dorthin gelangt sind. Der einzige, der die Wahrheit kennt, ist der Älteste, aber er will sie nicht verraten. Die Wahrheit über das Volk findest du in Kapitel 16 des Grundregelwerkes von Mutant: Jahr Null.

Jetzt liegt der Älteste im Sterben. Die Mutanten sind zu jungen Erwachsenen herangewachsen. Ohne die Führung des Ältesten ist die etablierte Ordnung zusammengestürzt. Die Lebensmittellager der Arche sind leer und das kleine Feld an der Palisade kann nicht den Hunger aller stillen. Die

Starken nehmen sich, was sie brauchen mit Gewalt und zwingen die anderen in ihre Dienste.

Drei besonders fähige und charismatische Mutanten namens Maximon, Marlotte und Oskartian haben sich als die rivalisierenden Bosse der Arche durchgesetzt.

Das Volk weiß nicht, dass es nicht allein in der Zone ist. Es gibt noch andere Archen, aber auch Gruppierungen von mutierten Tieren. Diese sind intelligent, gehen auf zwei Beinen und flüchteten aus Forschungsanlage in den Bergen. Sie sind vor einer Weile in der Zone angekommen und haben sich in einigen Sektoren Entfernung von der Arche niedergelassen.

Schon bald wird etwas geschehen, das die menschlichen und tierischen Mutanten zu einer Kontaktaufnahme zwingen wird, und das Leben wird sich dadurch auf beiden Seiten für immer verändern.



DER ÄLTESTE

BEWOHNER

Der Älteste: Der ehemalige Anführer der Arche ist jetzt nur noch ein Schatten seiner selbst. Er hat seine Kajüte (eine Suite auf Deck 9) schon seit Monaten nicht mehr verlassen. Er lebt noch, aber wahrscheinlich nicht mehr lange. Astrina und ihre Chronisten beschützen ihn. Sollten die SC dennoch eine Chance erhalten, den Ältesten zu treffen, ist er so verwirrt, dass er selbst auf lebenswichtige Fragen nur noch kryptische Antworten liefern kann.

Attribute: Stärke 1, Geschicklichkeit 1, Verstand 2, Empathie 1

Fertigkeiten: Begreifen 5

Mutation: Keine

MARLOTTE



Maximon: Der mächtigste Boss der Arche. Er trägt eine geflickte Kapitänsuniform und will nur als „Käpt’n“ angesprochen werden. Wer das vergisst, wird von seiner Handlangerin Mubba zusammengeschlagen. Maximon sieht sich selbst als den rechtmäßigen Anführer der Arche. Er ist dominant und brutal, aber nicht böse. Sein höchstes Ziel ist es, das Überleben des Volks zu sichern. Er ist absolut dazu bereit, einzelne Bewohner zu opfern, wenn er glaubt, dass es den Interessen des Kollektivs dient. Maximon hält sich normalerweise auf der Brücke der Arche auf. Im Austausch gegen Schutz und Fraß dienen Maximon etwa 50 Mutanten. Ungefähr die Hälfte von ihnen sind Vollstrecker. Der Hehler Sixter ist seine rechte Hand.

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

Fertigkeiten: Emotionsgefühl 5, Kämpfen 3, Manipulation 4, Schießen 2

Mutation: Flammenatem

Ausrüstung: Machete, 9 Kugeln

Artefakte: Revolver

Marlotte: Sie ist ein Boss mit einer kleinen, aber sehr loyalen Gruppe von Anhängern. Sie befehligt ihre etwa zwanzig Anhänger mit militärischer Disziplin. Im Augenblick toleriert Maximon Marlotte noch. Er ist überzeugt, dass sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz der Arche leistet.

Marlotte hat allerdings begriffen, dass Maximon sie früher oder später aus dem Weg räumen muss. Schließlich ist sie eine Bedrohung für seine Macht. Marlotte glaubt, dass es andere Archen in der Zone gibt und möchte sie finden. Marlottes Hauptquartier befindet sich in der alten Showbar am Heck des Schiffes. Auf der alten Bühne führt sie militärische Drills mit ihren Schergen durch.

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

Fertigkeiten: Emotionsgefühl 3, Kämpfen 3, Manipulation 2, Schießen 4

Mutation: Insektoid

Ausrüstung: Messer, 5 Kugeln

Artefakte: Halbautomatik-Pistole

Oskartian: Der Anführer eines kleinen Kultes, der sich die „Schildwachen der Apokalypse“ nennt. Der Kult vertritt die Überzeugung, dass Gott die

Menschen mit dem Ende der Vorzeit bestraft hat. Die Mutanten wurden auf die Erde gesetzt, um über die Endzeit zu wachen. Oskartian predigt, dass alle Versuche, eine neue Welt zu errichten oder die Geheimnisse der Vorzeit zu erkunden, sündig sind und sofort aufhören müssen. Der Kult wird geduldet, weil der Rest der Arche sie als harmlose Spinner ansieht. In letzter Zeit werden sie jedoch immer verböhrt. Oskartian und sein Kult, insgesamt etwa zwanzig Personen, leben in einem alten Rettungsboot, das neben der Arche schwimmt. Oskartian hat keinerlei Körperbehaarung und trägt eine lange Tunika, die aus einer Plane besteht.

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

Fertigkeiten: Kämpfen 2, Manipulation 5

Mutation: Pathokinese

Ausrüstung: Stumpfer Gegenstand (alter Hockeyschläger)

Mubba: Gilt als die härteste Vollstreckerin der Arche. Skrupellos und brutal, arbeitet sie für Maximon, hat aber auch einen stark ausgeprägten moralischen Kompass. Sie könnte sich durchaus gegen ihn wenden, wenn sie den Eindruck hat, dass es das Richtige wäre. Sie verabscheut den Hehler Sixter und betrachtet ihn als Bedrohung für das ganze Volk. Sie versucht schon seit Jahren, Maximon davon zu überzeugen, aber bislang ohne jeden Erfolg.

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

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Kämpfen 5

Mutationen: Tiermensch, Vierarmig

Ausrüstung: Machete, 2 Kugeln

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Prügeln 5

Mutationen: Vierarmig, Tiermensch

Ausrüstung: Machete, 2 Kugeln

MUBBA



SIXTER



Sixter: Ein Hehler und die rechte Hand seines Bosses Maximon. Er ist charmant, aber ein aufgeblasener Größenwahnsinniger. Glaubt stets zu wissen, was das Beste für das Volk ist, und will eines Tages über alle herrschen. Er hat begriffen, dass Maximon im Augenblick der stärkste Boss in der Arche ist, daher bleibt er an seiner Seite und wartet auf den richtigen Augenblick, um seinen Platz einzunehmen

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

Fertigkeiten: Bewegen 4, Emotionsgespür 3, Manipulation 5, Schießen 3

Mutationen: Puppenspieler

Ausrüstung: Dolch, 7 Kugeln

Artefakte: Schrotflinte, Sonnenbrille

Astrina: Eine Chronistin, Teil einer auserkorenen Gruppe von etwa zwanzig Mutanten, die dem Ältesten am nächsten stehen. Es ist ihre Aufgabe, Aufzeichnungen über alles zu machen, was in der Arche vor sich geht. Nur die Chronisten dürfen die Kajüte des Ältesten betreten (siehe oben). Sie bewachen auch das Dämmergewölbe: Eine verschlossene Kajüte, in die alle Artefakte aus der Zone gebracht werden sollen, damit das Volk aus ihnen lernt. Astrina ist überzeugt, dass das Volk eine wichtige Rolle dabei spielen wird, eine neue Gesellschaft auf der Erde aufzubauen. Sie lebt in einer kleinen Kajüte in der Nähe von der des Ältesten.

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

Fertigkeiten: Begreifen 4, Emotionsgespür 3, Schießen 2

Mutationen: Pathokinese

Ausrüstung: Schrott-Taschenpistole, 4 Kugeln, abgenutztes Notizbuch, Stift

Artefakt: Lifestyle-Magazin

Pontiak: Ein Schrauber mit einem großen Mundwerk und ebensolchem Können. Er geht ohne Ausnahme jedem, den er trifft, sofort auf die Nerven. Pflegt lose Kontakte zu Marlotte und ihrer Bande, arbeitet aber für jeden, der zu zahlen bereit ist. Pontiak ist bleich und schmutzig und trägt einen Overall, der früher einmal gelb war. Er hängt oft im Maschinenraum der Arche herum.

DIE ARCHE



ACHTERDECK



REGENSAMMLER



PALISADE

TYPISCHE BEWOHNER DER ARCHE

ROLLE	NAME	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	MUTATIONEN	MERKMALE	WAFFEN
Vollstrecker	Marl	Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Empathie 2	Einschüchtern 3 Kämpfen 2 Kraftakt 1	Tiermensch	Krummer Gang, auffenartige Arme, knurrt	Baseballschläger mit Spitzen
Pirscher	Krin	Stärke 2, Geschicklichkeit 5, Verstand 3, Empathie 2	Pfadfinder 3 Schießen 2 Schleichen 1	Fäulnisesser	Leerer Blick, hustet, stinkt nach Fusel	Rohrgewehr, Ausrüstungsbonus +2
Schrauber	Nafta	Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 5, Empathie 3	Zusammenschustern 3 Begreifen 2 Auslandschaften 1	Lebender Magnet	Dürr, stachelige Haare, schmutzelt	Dreilauf-Schrottpistole
Hehler	Denrik	Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 3, Empathie 5	Aushandeln 3 Manipulieren 2 Bewegen 1	Pathokinese	Kahl, pummelig, grinst die ganze Zeit	Schrottmesser
Chronist	Silas	Stärke 2, Geschicklichkeit 2, Verstand 4, Empathie 4	Begreifen 2 Emotionsgefühl 2 Heilen 1	Parasit	Kränklich blass, transparente Haut, düster	Keine
Sklave	Henny	Stärke 4, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Empathie 2	Erdulden 3 Kraftakt 2 Kämpfen 1	Vierarmig	Arme und Beine wie Baumstämme, streng	Baseballschläger

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

Fertigkeiten: Begreifen 3, Zusammenschustern 4

Mutationen: Lebender Magnet

Ausrüstung: Dreilaufige Schrottpistole, 8 Kugeln

Artefakt: Schraubenschlüssel

Yassan: Ein legendärer Pirscher der Arche. Er ist der erste, der die Arche verlassen hat. Damals war er erst zehn Jahre alt. Die Fäulnis hat ihm stark zugesetzt und er spricht mit zischender Stimme. Er trägt eine selbst gebaute Fäulnismaske, die er nur selten abnimmt. Er treibt sich normalerweise in der Zone herum, doch wenn er in der Arche ist, hält er sich in Marlottes Nähe auf.

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

Fertigkeiten: Pfadfinder 4, Schießen 3, Schleichen 2, Zonenkunde 3

Mutationen: Extreme Reflexe

Ausrüstung: Rohrgewehr (Ausrüstungsbonus +2), 5 Kugeln, Fäulnismaske

FRASS & WASSER

Essen und Wasser sind in der Arche die ganze Zeit über knapp. Jeder, der mehr als einige Rationen zu Essen besitzt, wird Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die bescheidenen Vorräte an Lebensmittelkonserven und die Pilz- und Rübenenernte des Ackerlands im Inneren der Palisade werden in einer

verschlossenen Kühlkammer nahe am Bug auf Deck 7 aufbewahrt. Die Vorräte werden von Vollstreckern geschützt und von den Bossen rationiert. Alle Bewohner bekommen normalerweise eine Ration Fraß an jedem zweiten Tag. Die Vorräte werden nur noch ungefähr eine Woche halten, wenn sie nicht aufgefrischt werden.

Das Volk sammelt Regenwasser, um zu trinken. Fässer und Kanister mit dem gesammelten Wasser werden auf dem Achterdeck aufbewahrt. Normalerweise enthalten sie immer genug Wasser, um das ganze Volk einige Tage lang zu versorgen.

EREIGNISSE

Untenstehend findest du eine Auswahl von Ereignissen, mit denen man die SC in die Handlung des Abenteuers einbinden kann. Das erste Ereignis ist dabei als Startpunkt gedacht, während der Rest in jeder beliebigen Reihenfolge gespielt werden kann. Du kannst die Ereignisse jederzeit anpassen, damit sie besser zu deiner Spielergruppe passen – auch, während sie gespielt werden.

- Es ist Nacht. Die SC bewachen die Palisade. Ein Mutantenwolf aus den Bestientürmen (siehe Seite 26) versucht, sich hineinzuschleichen, um das Volk auszuspionieren und etwas Fraß zu stehlen. Würfle mit seinem Wert in Schleichen gegen den Wert der SC in Auslandschaften. Plötzlich schießt ein grelles

(Fortsetzung auf Seite 25)



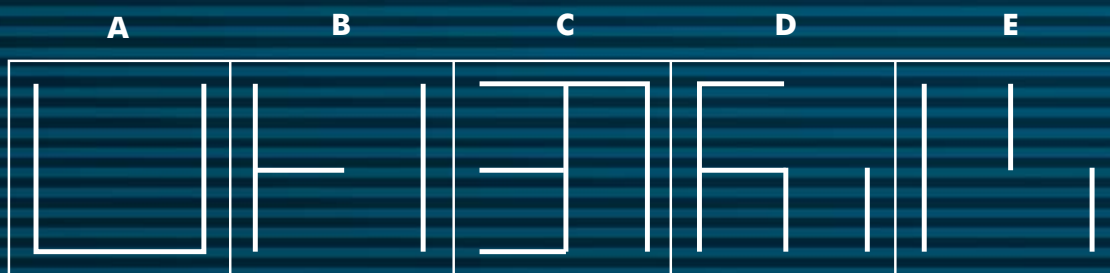
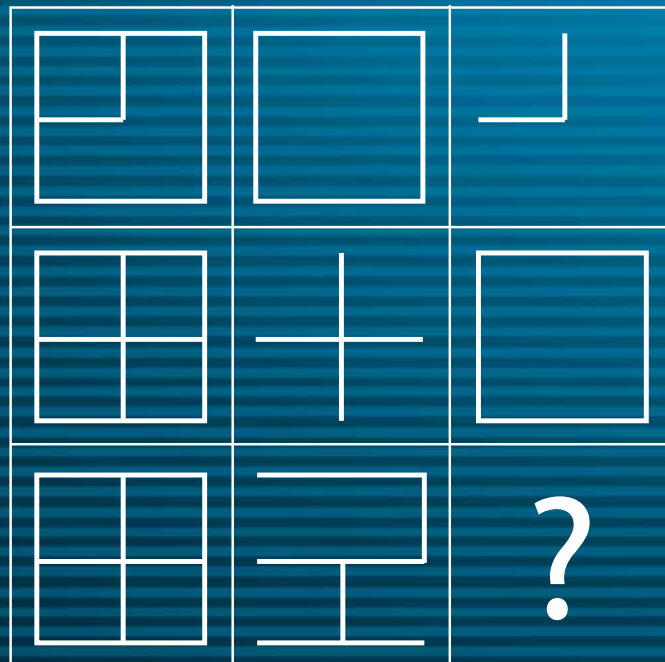
SPIELERKARTE 1: DIE ARCHE

SPIELKARTE 2: DIE BESTENTÜRME





SPIELERKARTE 3: DAS HIMMELSRAD



MIMIR

HANDOUT: DER IQ-TEST

(Fortsetzung von Seite 20)

Licht über den Nachthimmel, das den Wolf so oder so auffliegen lässt. Er gerät in Panik und greift die SC an. Das Licht verschwindet hinter den dunklen Bäumen. Kurze Zeit später gibt es am Horizont eine stille Explosion. Etwa eine Minute später ist ein tiefes Grollen aus der Entfernung zu hören. (Mehr über die Sternschnuppe erfährst du im Speziellen Zonensektor „Das Himmelsrad“ auf Seite 38). Dieses Ereignis kann als Startszene für das Spiel verwendet werden.

Der Wolfsmutant, der sich in die Arche schleichen wollte, hat sich verirrt, ist halb erfroren und sehr hungrig. Er wird in der ersten Runde denjenigen SC angreifen, der ihm am nächsten ist, doch wenn er verwundet wird, versucht er zu flüchten (ein Wurf auf Bewegen muss ihm dafür gelingen). Sollte der Wolf in die Ecke gedrängt werden, kämpft er bis zum Tode.

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

Fertigkeiten: Dominieren 3, Emotionsgefühl 2, Kämpfen 3, Schießen 2, Schleichen 4

Tierkräfte: Raubtier, Seite 31

Ausrüstung: Reißzähne (Waffenschaden 2, kein Ausrüstungsbonus)

- ❑ Maximon ruft eine Versammlung auf dem Achterdeck zusammen, um die neue Bedrohung für die Arche zu verkünden: wilde Bestien, halb Mensch, halb Tier. Wenn der Wolf in der Startszene entkommen konnte, wird Maximon die SC dafür rügen. Maximon sagt, dass Pirscher diese mutierten Bestien in den letzten Wochen einige Male in der Umgebung der Arche gesichtet haben. Er verlangt, dass eine neue Palisade vor der Arche gebaut werden soll, doppelt so hoch und stabiler als die alte. Alle Mutanten werden für diese Arbeit verpflichtet, wenn nötig, mit Gewalt. Einer der SC oder ein NSC, der den SC wichtig ist, gerät dabei in Schwierigkeiten. Marlotte ist mit der Situation nicht zufrieden. Sie würde lieber eine Patrouille aussenden, um mehr über die Bedrohung durch die mutierten Bestien herauszufinden, doch sie wagt es noch nicht, Maximons Entscheidungen in Frage zu stellen. Die SC könnten sie beeinflussen, es doch zu tun.



EINLEITUNGSSZENE

Es ist eine kalte Nacht in der Zone. Ihr habt Wachdienst. Der Zonenwind beißt eisig in eure Haut. Die Morgendämmerung scheint noch weit entfernt zu sein. In den letzten Wochen haben mutierte Tiere die Arche umkreist. Sie kommen jede Nacht ein bisschen näher. Es wurden schon mehrere tote Pirscher aufgefunden. Ihre Leiber waren verstümmelt.

Plötzlich verwandelt sich die Nacht in helllichten Tag. Eine Sternschnuppe erhellt den Himmel. Sie ist heller als jede andere, die ihr jemals gesehen habt. Durch die schwarzen Reihen der Nadelbäume könnt ihr ein weißes Licht sehen, das die Arche hinter euch erhellt. Dann seht ihr es: Hinter der Palisade, direkt hinter euch kauert eine seltsame Bestie, die nur aus Fell und Reißzähnen besteht. Die Kreatur muss unbemerkt über die Palisade geklettert sein. Sie gibt ein kehliges Knurren von sich und stürmt auf euch zu, ihre Kiefer weit geöffnet. Was macht ihr?



- ❑ Ein für die SC wichtiger NSC verschwindet. Gerüchte besagen, dass die mutierten Bestien hinter der Entführung stecken. Argwohn und Gewalt liegen in der Luft, und alle haben Angst. Andere sagen, dass jemand (vielleicht einer der SC?) die Tiermutanten in die Arche gelassen hat. Wenn die SC das Verschwinden der Person näher untersuchen, finden sie Hinweise darauf, dass der verschwundene NSC tatsächlich gestorben ist. Die Wahrheit ist, dass der NSC Geschäfte mit Sixter gemacht hat. Als sich die beiden eines Nachts am Stand vor der Arche getroffen haben, verwendete Sixter seine Mutation Puppenspieler und zwang den NSC, Selbstmord zu begehen. Der Mord/Selbstmord fand in der Nähe von Oskartians Boot statt und wurde von diesem auch beobachtet. Gegen entsprechende Bezahlung ist er sogar bereit, diese Information zu teilen. Er ist aber nicht bereit, gegen Sixter auszusagen, weil er zu große Angst vor Maximon hat.

- o Aus Angst vor den Tiermutanten verbietet Maximon alle Reisen in die Zone. Das macht die bereits gefährliche Nahrungsknappheit nur noch schlimmer. Ein SC oder NSC, der einem der SC nahesteht, wird des Diebstahls beschuldigt. Sixter behauptet, ihn dabei beobachtet zu haben. Maximon verlangt, dass der Dieb gelyncht wird. Maximon könnte den Beschuldigten begnadigen, wenn die SC oder jemand anderer beweisen kann, dass er unschuldig ist. Marlotte bietet dem Angeklagten ein Alibi. Maximon lässt ihn widerwillig gehen, was Sixter sehr nervös macht.

- o Eine mutierte Wolfsmutant wird in der Nähe der Arche gefangengenommen und vor das Volk gezerrt. Die Wölfin trägt den Namen Callisto. Sie wird erniedrigt und verhöhnt und am Ende in einen Käfig auf dem Achterdeck gesperrt, der von Maximons Vollstreckern bewacht wird. Maximon hält eine Rede vor dem Volk und beschreibt, wie er die mutierte Bestie zwingen wird, ihm alles über ihre Siedlung zu erzählen, damit das Volk diese Bedrohung ein für alle Mal vernichten kann. Die Chronistin Astrina (oder ein anderer passender NSC) spricht sich dagegen aus und schlägt vor, das Volk Frieden mit den Tieren schließen zu lassen. Maximon will jedoch nichts davon hören.
- o Astrina kontaktiert die SC und bittet um ihre Hilfe dabei, die Wölfin Callisto zu retten (siehe oben). Sie will, dass Callisto sie zu den Bestientürmen führt, damit sie mit dem Anführer der Tiermutanten verhandeln kann. Wenn die SC die Wölfin retten, wird diese zunächst sehr vorsichtig sein. Doch wenn die SC ihr zeigen, dass sie friedliche Absichten haben (und einen Wurf auf Manipulation schaffen), gewinnen sie ihr Vertrauen. Dieses Ereignis kann dazu führen, dass die SC in die Zone aufbrechen, um die Bestientürme zu finden.
- o Eines Morgens wird Maximon tot am Stand vor der Arche aufgefunden. Er scheint vom Achterdeck gefallen zu sein. Die Wahrheit ist aber, dass Sixter in der Nacht zuvor wütend auf den Boss wurde und ihn zwang, in den Tod zu springen. Es gibt einen Zeugen für den Mord (einen NSC, den die SC kennen), aber die Person hat zu große Angst, um auszusagen. Nach dem Mord übernimmt Sixter die Kontrolle über Maximons Bande. Er baut schnell eine Schreckensherrschaft auf, in der er alle Feinde, echte wie eingebildete gleichermaßen, in die Zellen auf den unteren Decks sperren und foltern lässt. Dabei beschuldigt er sie, eine Rolle bei der Ermordung Maximons gespielt zu haben. Die SC und NSC, die ihnen wichtig sind, könnten zu den Verhafteten gehören, ebenso wie



Marlotte. Es werden standrechtliche Hinrichtungen durchgeführt. Sixter lässt die verwesenden Leichen der Opfer als Warnung von der Arche hängen.

- ❑ Sixter übernimmt die Kontrolle über die Lebensmittelvorräte auf Deck 7 (siehe oben) und teilt sie nur mit denen, die ihm ewige Treue schwören. Der Rest muss verhungern oder eigenen Fraß finden.
- ❑ Irgendwann hat das Volk die Schnauze voll von Sixters blutiger Herrschaft. NSC wenden sich an die SC und bitten um ihre Hilfe dabei, den neuen Boss zu stürzen. Vielleicht ist es jemand aus Marlottes Bande, der sie aus der Gefangenschaft befreien will. Es ist möglich, Oskartian und seinen Kult davon zu überzeugen, sich dem Aufstand anzuschließen. Die Revolte kann sich auf viele Arten abspielen, aber wahrscheinlich wird Sixter am Ende gestürzt werden. Vielleicht schafft er es, in die Zone zu entkommen und wird später zurückkehren.

DIE BESTIENTÜRME

Die Ereignisse um die Tiermutantin Callisto und die Chronistin Astrina (siehe „Eine neue Art von Bestie“) haben die SC wahrscheinlich zur Siedlung der mutierten Tiere geführt, die als Bestientürme bezeichnet werden. Die SC könnten auch durch Zufall darauf stoßen, während sie durch die Zone reisen. Du kannst mehr zu den Tiermutanten und ihrer Herkunft im Erweiterungsbuch (und Grundregelwerk) Mutant: Genlabor Alpha erfahren.

STANDORT

Die Bestientürme sollten sich in etwa fünf bis zehn Sektoren Abstand zur Arche befinden, in beliebiger Richtung, aber nicht in der Nähe des Kartenrandes.

ÜBERSICHT

Die Siedlung der Tiermutanten befindet sich auf der Spitze dreier Hochhäuser, die majestätisch die Zone überragen. Das höchste der Gebäude steigt fast einhundert Meter in den Smog der Zone empor. Man kann die dunklen Umrisse der Gebäude schon auf weite Entfernung sehen. Am Abend und in der Nacht lässt sich rhythmisches Trommeln aus dem östlichen Turm vernehmen.

Am Fuß der Gebäude stehen leere Ruinen kleinerer Häuser, und das ganze Gebiet ist dicht überwuchert. Die unteren Stockwerke sind ausgeräumt. Sie sind dunkel und leer, und auch die Fenster sind schon vor langer Zeit herausgeschlagen worden. Hier leben keine Tiermutanten. Stattdessen wohnen sie in den Stockwerken unter und auf dem Dach. Eine Unzahl von Hütten und Schrottbaracken bedeckt die Dächer der Gebäude. Die Tiermutanten bewegen sich über ein Chaos aus Seilbrücken, Lianen und Seilbahnen zwischen den Gebäuden hin und her. Eine Seilbahn verbindet eine kleinere Ruine auf dem Boden mit dem Dach des mittleren Turmes.

In jedem der drei Türme lebt ein anderer Tierstamm. Der westliche Turm gehört den Bären, der mittlere den Affen und der östliche den Hunden. Die Echsen, von denen es nur wenige gibt, hausen in der alten Belüftungszentrale im mittleren Turm.



NACH OBEN GELANGEN

Wenn die SC auf die Bestientürme zumarschieren, werden sie von den Wachen auf dem Dach bemerkt (siehe unten). Die Wächter werden nicht angreifen, es sei denn, die SC nähern sich der Seilbahn, die nach oben führt. In diesem Fall eröffnen sie das Feuer, um die SC zu vertreiben. Wenn die SC sich erfolgreich an die Siedlung anschleichen, können sie die Seilbahn untersuchen und die Türme betreten, ohne bemerkt zu werden. Es gibt mehrere Wege, um in die Siedlung auf dem Dach zu gelangen:

- ❑ **Sie können im Inneren eines Turms emporklettern.** Das Innere der Türme ist ein tödlicher Irrgarten. Die meisten Stockwerke scheinen aus Unterkünften bestanden zu haben, aber so gut wie alles ist zerstört. Die SC müssen mehrere Male während der Kletterpartie auf Bewegungen wüffeln. Ein misslungener Wurf führt zu einem Sturz aus 2W6 Metern Höhe. Außerdem lauern in den Ruinen mutierte Monster. Vor allem handelt es sich um Zonenegel, aber es gibt auch einen Messerrücken. Mit ein bisschen Glück können die SC in den Ruinen interessanten Schrott finden. Die SC

DIE BESTIENTÜRME



RITUALGELÄNDE





DAS RAD DES SCHICKSALS



SEILBAHN



könnten auch außen am Turm emporklettern. Das bewahrt sie zwar vor den Egeln, doch ein Sturz führt dann unweigerlich zum Tod.

- **Sie können die Seilbahn verwenden.** Die Maschine kann vom Boden aus nicht bedient werden, aber wenn die SC einige Stunden Ausschau halten, kommt eine Patrouille von Hunden (einer weniger als die Anzahl der SC) aus der Zone zurück und gibt den Wachen auf dem Dach das Signal, den Wagen herunterzuschicken. Wenn die SC die Hunde schnell und lautlos überwältigen, können sie mit ihnen nach oben fahren. Alternativ könnten sie sich auch am Gestell des Wagens festhalten, wenn dieser nach oben fährt. Am Seil emporzuklettern ist extrem schwierig (drei Würfe mit Bewegungen mit jeweils einem Abzug von -2). Außerdem werden die Wachen dann auf jeden Fall bemerken, dass Eindringlinge auf dem Weg nach oben sind.
- **Sie können mit Insektenflügeln nach oben fliegen.** Um ganz nach oben zu gelangen, muss die Mutation mit Zwischenstopps auf dem Weg viermal aktiviert werden. Der betreffende Mutant muss außerdem einen erfolgreichen Schleichen-Wurf ablegen, um nicht entdeckt zu werden.
- **Sie könnten Callisto begleiten.** Wenn die SC zusammen mit Callisto bei den Türmen eintreffen, wird sie den Wachen ein Signal geben, und diese schicken die Seilbahn nach unten. Sie wird dies tun, egal ob sie als Gefährtin oder Geisel der SC dabei ist. Wenn sie aber als Geisel gehalten wird, wird sie die erste Gelegenheit zur Flucht ergreifen, um die anderen Tiermutanten in den Türmen zu warnen.
- **Sie könnten anklopfen.** Wenn die SC alleine eintreffen, aber friedfertige Absichten zeigen, könnten sie tatsächlich einfach eingelassen werden. Im Anschluss müssen sie die Wachen erfolgreich manipulieren, um eine Audienz bei Tesla zu erhalten.



DAS RAD DES SCHICKSALS

Diese Vorrichtung besteht aus einem alten Ventilator mit sechs Blättern, auf die jeweils etwas geschrieben steht. Das Rad des Schicksals wird eingesetzt, um die Bestrafung für ungehorsame oder sonstwie straffällig gewordene Tiermutanten festzulegen. Man dreht einfach das Rad und liest das Ergebnis ab. Wirf für jeden zu Verurteilenden einen W6:

1/♣

Der Todessturz: Der Verurteilte wird in den Todessturz (siehe oben) geworfen. Nur ein Tiermutant hat bislang den Todessturz überlebt. Der Sturz endet nach 15 Metern auf einem Aufzug. Wirf 18 Würfel, um den Schaden zu bestimmen. Jedes ♣ bedeutet hierbei einen Schadenspunkt. Die Rohre und Balken auf dem Weg können den Sturz ein wenig abfangen, aber auch schwere Verletzungen verursachen. Der stürzende Charakter kann auf Bewegungen würfeln. Jedes (RAD) negiert einen Schadenspunkt durch den Sturz. Auf dem Aufzug liegen die Überreste einiger toter Tiermutanten. Ein Messerrücken (siehe Seite 180 im Grundregelwerk von Mutant: Jahr Null) haust in der Nähe und freut sich über jede Leiche, die er fressen kann.

2

Exil: Der Verurteilte wird aus den Bestientürmen verstoßen und für vogelfrei erklärt. Jeder darf den Ausgestoßenen töten, ohne Konsequenzen dafür befürchten zu müssen.

3

Monsterkampf: Der Verurteilte wird in den Käfig (siehe oben) geworfen und gezwungen, gegen einen rasenden Messerrücken zu kämpfen. Dabei darf er nur seine Fäuste verwenden.

4

Gerichtskampf: Der Verurteilte muss sich dem mächtigsten Krieger der Siedlung (im Augenblick der Bär Errol) in einem Kampf stellen, der endet, wenn einer der beiden gebrochen ist. Der Kampf findet auf dem Ritualgelände statt und wird ohne Waffen ausgetragen.

5

Zwangsarbeit: Der Verurteilte wird dazu gezwungen, einige Tage die Kurbel an der Seilbahn zu bedienen. Er muss jeden Tag einen erfolgreichen Erdulden-Wurf ablegen. Wenn er die Strafe abgessen hat, erhält der Verurteilte seinen ursprünglichen Status im Stamm zurück.

6/♣

Große Alpha: Der Verurteilte muss sich der großen Alpha in einem Kampf auf Leben und Tod stellen. Wenn der Verurteilte gewinnt, wird er sofort der neue große Alpha. Der Kampf findet auf dem Ritualgelände statt und wird ohne Waffen ausgetragen.



Ritualgelände: Auf der Spitze des mittleren Turms ragt ein 2 Meter hohes Totem empor, das die Seher der Tiermutanten errichtet haben. Es handelt sich um ein mächtiges, zusammengeschustertes Stück aus Antennen, Satellitenschüsseln und anderem Schrott. Um das Totem herum befindet sich ein offener Bereich, auf dem die mutierten Tiere Versammlungen und religiöse Zeremonien abhalten.

Thronsaal: Eine Leiter auf dem Ritualgelände führt zu einer großen Halle (einer ehemaligen Wellness-Anlage), in der die große Alpha des Stammes (Tesla) residiert. Sie empfängt ihre Untertanen normalerweise, während sie sich auf einem dreckigen (einstmals weißen) Diwan ausstreckt. An der Seite des Diwans steht ein Tablett voller Früchte und Beeren aus dem Gewächshaus. Tesla und ihre Wachen schlafen in einem kleinen Raum mit Terrasse (einer alten Sauna), die mit dem Thronsaal verbunden ist. Durch ein gesprungenes Fenster lässt sich nach draußen über die Zone blicken –zumindest an den Tagen, wenn der Smog nicht zu dicht ist.

Gewächshaus: Die Tiermutanten haben ein altes Schwimmbecken mit Erde gefüllt und nutzen es nun, um Früchte, Beeren und Kräuter anzubauen. Das Gewächshaus grenzt an den Thronsaal und wird rund um die Uhr bewacht. Das Dach ist offen, so dass man den Himmel der Zone sehen kann, doch kann es bei Bedarf mit einer robusten Plane abgedeckt werden.

In einer Ecke des Gewächshauses baut Tesla besondere Kräuter an, um ihre ständigen Kopfschmerzen zu lindern. Die Kräuter sind Halluzinogene und lösen bei einem Anwender, der nicht an sie gewöhnt ist, Übelkeit aus (ein Wurf auf Erdulden ist erforderlich, wobei ein Fehlschlag W6 Punkte Verwirrung verursacht).

TIERMUTANTEN

Tiermutanten unterscheiden sich auf einige wichtige Arten von den menschenartigen Mutanten. Die Tiermutanten werden genauer in der Erweiterung Mutant: Genlabor Alpha beschrieben. Die wichtigsten Unterschiede haben wir untenstehend zusammengefasst:

- Tiermutanten haben das Attribut Instinkt anstelle von Empathie. Die beiden Attribute sind im Kontext dieses Heftes austauschbar.
- Tiermutanten verwenden die Fertigkeit Dominieren anstelle von Manipulation. Ein Tier kann einen Menschen dominieren (vergleichender Wurf gegen Emotionsgefühl), und ein Mensch kann ein Tier manipulieren.
- Tiermutanten haben (normalerweise) keine Mutationen wie die menschenartigen SC. Stattdessen haben sie Tierkräfte. Mehr dazu findest du im entsprechenden Kasten.
- Tiermutanten besitzen einen Rang, der ihren Status im Stamm zeigt. Die Regeln für diesen Wert stehen in Mutant: Genlabor Alpha erklärt.

Wasserreservoir: Es steht direkt neben dem Gewächshaus. Die Tiere sammeln Wasser in einer großen Satellitenschüssel. Unter der Schüssel gibt es eine Feuerstelle, um Wasser abzukochen. Das gesammelte Wasser wird vor allem genutzt, um die Pflanzen im Gewächshaus zu gießen.

Tempel: Auf dem Dach an der gegenüberliegenden Seite der Leiter zum Thronraum befindet sich ein bescheidenes, rechteckiges Gebäude. In diesem wohnen die Echsen der Siedlung. Es ist voll von Schrott und Schutt. Der große Seher und Schamane Lemmy und seine Echsenpriester schlafen in den

geräumigen Lüftungsschächten, die hinunter in das Gebäude führen. Ein Schacht ist etwas breiter als der andere und wird der „Todessturz“ genannt. Er ist mit einem sogar noch breiteren Schacht verbunden, der bis ins Erdgeschoss führt.

Das auffälligste Merkmal des Tempels ist das „Rad des Schicksals“. Mehr dazu findest du im Textkasten auf der nächsten Seite.

Die Seilbahn: Von einer kleineren Ruine (etwa 100 Meter von den Türmen entfernt) führt eine Seilbahn nach oben zum mittleren Turm. Die Kabine wird durch das Wrack eines Automobils gebildet und von Hand nach oben gekurbelt. Dafür sind einige besonders kräftige Tiermutanten zuständig (vor allem Bären und Gorillas). Manchmal werden Verbrecher als Strafe dazu gezwungen, an der Kurbelanlage der Seilbahn zu arbeiten (siehe oben).

Der Käfig: Von der Spitze des Barenturms aus führt ein breiter Schacht durch das Gebäude. Mehrere Stockwerke sind eingestürzt. Dadurch hat sich das Innere des Bauwerks in ein riesiges, klaffendes Loch verwandelt. Von einem Kran auf dem Dach baumelt ein großer Käfig aus Holz und Schrott. Er wird als Kampfarena eingesetzt, um Streitigkeiten zwischen Tiermutanten zu regeln und Verbrecher zu bestrafen. Im Käfig können zwei Kämpfer niemals weiter voneinander entfernt sein als eine nahe Entfernung. Um aus dem Käfig auszubrechen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Krafttakt mit einem Modifikator von -2 erforderlich. Der Käfig hängt ungefähr 5 Meter unter dem Dach. Das nächste noch intakte Stockwerk folgt in 15 Metern Tiefe.

Die Kantine: Auf der Spitze des Hundeturms befindet sich eine Kantine in einem großen, roten Zelt, das aus schmutzigem Tuch aus der Vorzeit gemacht ist (einem alten Heißluftballon). Die Tiermutanten sitzen um ihre schäbigen Schrotttische herum und schütten sich mit allerlei berauschenden Substanzen zu. Vom Nachmittag bis Mitternacht erfüllen Trommelrhythmen das Zelt.

Der Ausguck: Hoch oben auf dem mittleren Turm steht ein Wachturm neben dem Ritualgelände. Die Tiermutanten haben den Brenner aus dem Heißluftballon in einen mächtigen Flammenwerfer umfunktioniert, um die fliegenden Monster aus der Zone auf Abstand zu halten. Der Flammenwerfer kann

auch gegen potentielle Eindringlinge auf dem Dach selbst gerichtet werden (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 3, Reichweite: weit). Der Flammenwerfer ist zu schwer, als dass man ihn tragen könnte. Er kann aber auf ein Fahrzeug montiert werden.

DIE SITUATION

Die Tiermutanten sind aus der Gefangenschaft der Roboter namens Beobachter im Paradise Valley entkommen. Mehr über die Forschungsanlage hoch in den Bergen findest du in Mutant: Genlabor Alpha. Dieser Stamm von Tiermutanten, der aus Affen, Bären, Hunden und Echten besteht, wurde vor kurzer Zeit von dem Schimpansenweibchen Tesla in die Zone geführt. Der Stamm ließ sich in den drei Türmen aus der Vorzeit nieder, weil die Höhe sie vor den Monstern und der Fäulnis schützte. Dank des Könnens der Affen gelang es dem Stamm, auf den Dächern der Türme Pflanzen anzubauen. Doch sind Nahrungs- und Wasserknappheit immer noch ein Problem. Patrouillen von Hunden und Wölfen werden in die Zone geschickt, um nach Ressourcen zu suchen. Die Aufgabe der Bären ist es, die Türme vor den Monstern und anderen Angreifern zu beschützen. Die wenigen Echten dienen

als spirituelle Führer und kümmern sich um die Gesundheit der Mutanten.

Vor einer Weile kehrte eine Wolfspatrouille zum Stamm zurück. Sie brachten Neuigkeiten von einer anderen Siedlung: humanoide Kreaturen in einem gestrandeten, alten Wasserfahrzeug (der Arche der SC). Die große Alpha Tesla befahl den Hunden, die Siedlung genau im Auge zu behalten. Die Alphas der Affen und Echten, Archimedes und Lemmy, wollten die Menschenmutanten sofort angreifen und ihren Fraß rauben. Tesla stimmte dagegen. Sie bestand darauf, dass die Menschen einst die Tiermutanten erschaffen hatten und somit heilige Wesen seien. Diese Menschenmutanten dort mochten vielleicht verkommen sein, aber sie sollten dennoch mit Respekt behandelt werden. Der Bären-Alpha Errol und der Wolfs-Alpha Melvill stimmten Tesla zu und überstimmten somit Archimedes und Lemmy.

Seit der Nacht der Versammlung nehmen die Spannungen im Stamm zu. Tesla versuchte, alle ruhig zu halten. Sie denkt darüber nach, wie sie friedlich Kontakt zur Arche aufnehmen kann. In den Schatten denkt Lemmy darüber nach, die Autorität der großen Alpha zu untergraben. Archimedes bereitet sich hingegen auf einen Krieg vor.



Vor einigen Tagen, direkt nach der großen Sternschnuppe (siehe Seite 20), trat unvermittelt eine neue Bedrohung auf. Eine Patrouille von Hundekundschaftern in der Zone traf auf furchterregende Maschinen. Nur einer der Hundemutanten überlebte. Seitdem wurden die Maschinen auch schon in der Nähe der Türme gesichtet. Die Nemesis der Tiermutanten, die Roboter, sind zurück.

TIERKRÄFTE

Die Kräfte der Tiermutanten funktionieren wie Mutationen. Du kannst sie aktivieren, indem du deinen SL-Vorrat an MP verwendest. Genauere Regeln zu den Tierkräften findest du in der Erweiterung Mutant: Genlabor Alpha. Untenstehend findest du einige Beispiele:

- ▣ **Klettern:** Der Tiermutant kann einen MP ausgeben, um auf einen Baum oder ein Haus zu klettern. Dies kann in einer Gefahrensituation anstelle von Bewegen genutzt werden, ohne dass ein Wurf notwendig ist.
- ▣ **Riesig:** Diese Kraft hat zwei Effekte: Zunächst kann der Tiermutant einen MP ausgeben, nachdem er gegen einen Gegner einen erfolgreichen Kämpfen-Wurf abgelegt hat. Dies erhöht den Schaden um einen Punkt. Zweitens kann der Tiermutant, wenn er Schaden erleidet (Trauma gegen Stärke), einen MP ausgeben, um den erlittenen Schaden um einen Punkt zu verringern. Es kann immer nur ein MP auf einmal ausgegeben werden, aber es können beide Effekte in einer Runde genutzt werden.
- ▣ **Raubtier:** Der Tiermutant kann einen MP ausgeben, um seine Beute zu markieren. Dazu muss die Beute in Sichtweite sein oder eine Fährte hinterlassen haben, der man folgen kann. Die Fährte kann noch mehrere Tage später entdeckt werden. Wenn der Tiermutant die markierte Beute angreift, können weitere MP ausgegeben werden, um einen Bonus auf den ersten Angriff zu addieren. Jeder

ausgegebene MP liefert dabei einen Bonus von +1 auf Kämpfen oder Schießen.

- ▣ **Schnelle Reflexe:** Der Tiermutant kann diese Kraft vor dem Initiativwurf aktivieren. Jeder ausgegebene MP verleiht einen Bonus von +2 auf den Wurf.

BEWOHNER

Ungefähr hundert Tiermutanten leben in den Bestientürmen, gleichmäßig aufgeteilt auf Affen, Bären und Hunde. Es gibt insgesamt nur etwa zehn Echsen.

Tesla, große Alpha: Die Schimpansenkaiserin leidet noch immer an den Auswirkungen ihrer

ERROL



TYPISCHE TIERMUTANTEN

TIERART	NAME	ATTRIBUTE	FERTIGKEITEN	TIERKRÄFTE	EIGENSCHAFTEN	WAFFEN
Affe	Oppenheimer	Stärke 2, Geschicklichkeit 3, Verstand 3, Instinkt 4	Begreifen 3 Dominieren 2 Naturkunde 1	Klettern	Schimpanse, fasziniert von Funden aus der Vorzeit, furchilos	Schleuder
Bär	Bogart	Stärke 5, Geschicklichkeit 3, Verstand 2, Instinkt 2	Kämpfen 3 Kraftakt 2 Emotionsgefühl 2	Riesig	Braunbär, ruhig majestätisch	Baseballschläger
Hund	Glenn	Stärke 3, Geschicklichkeit 4, Verstand 2, Instinkt 3	Pfadfinder 1 Schießen 2 Schleichen 3	Raubtier	Wolf, loyal, misstrauisch	Bogen, Messer
Echse	Ramon	Stärke 2, Geschicklichkeit 4, Verstand 3, Instinkt 3	Kämpfen 2 Schleichen 3 Bewegen 1	Schnelle Reflexe	Eidechse, normalerweise verwirrt, starrsinnig	Schrottmesser

Gefangenschaft durch die Roboter. Sie zieht aber auch Stärke aus ihren Erfahrungen. Sie wurde sehr jung von Robotern gefangengenommen und grauenhaften Experimenten unterzogen. Dies fand tief unter der Erde im sogenannten Labyrinth statt (siehe Mutant: Genlabor Alpha). Sie hat Albträume und oft lähmende Kopfschmerzen, doch hat ihr Leid ihr auch eine Stärke und Ausdauer verliehen, denen nur wenige gewachsen sind. Tesla betrachtet den Stamm als ihre Familie und will kein Blutvergießen riskieren. Die Rückkehr der Roboter macht ihr große Angst. In Wahrheit hat sie nämlich keine Ahnung, was sie der Bedrohung entgegensetzen soll.

Rang: 11

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

Fertigkeiten: Auskundschaften 1, Begreifen 3, Dominieren 4, Emotionsgefühl 4, Kämpfen 3, Schießen 3, Zonenkunde 1

Tierkräfte: Klettern

Ausrüstung: Rohr

Artefakte: Pfeil & Bogen, kybernetisches Laserauge (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2, kurze Reichweite), eingebaute Panzerplatten (Panzerungswert 6)

Archimedes, Alpha der Affen: Schon in jungen Jahren kämpfte der Schimpanse Archimedes gegen die Roboterunterdrücker im Paradise Valley. Er wurde gefangengenommen, geschlagen, gefoltert, doch ließ er sich niemals brechen. Im letzten Kampf gegen die Beobachter stand er an vorderster Front. Nach der Flucht aus dem Paradise Valley akzeptierte Archimedes Tesla als die große Alpha. Archimedes ist selbst nicht hinter Macht her, aber er hat Zweifel an Teslas Führungsstil entwickelt. Ist sie wirklich bereit, wenige zu opfern, um viele zu retten?

Rang: 9

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

Fertigkeiten: Dominieren 3, Emotionsgefühl 3, Kämpfen 2, Schießen 4, Schleichen 2

Tierkräfte: Klettern

Ausrüstung: 9 Kugeln

Artefakt: Sturmgewehr

Lemmy, Alpha der Echsen: Lemmy ist aalglatt. Als großer Seher und oberster Schamane der Bestientürme verfügt er über große Macht und strebt nach mehr. Lemmy ist fähig, fast alles zu tun, was seinen Interessen dient. Er strebt die sinnvolle Partnerschaft mit Archimedes an. Entsprechend arbeitet er daran, die Flamme des Hasses des Affen für die Roboter anzufachen und so Teslas Position zu unterwandern.

Rang: 10

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

Fertigkeiten: Bewegen 3, Dominieren 4, Emotionsgefühl 5, Heilen 3

Tierkräfte: Schnelle Reflexe

Ausrüstung: Schamanenstab mit Glühbirnen

Melville, Alpha der Hunde: Seit der Flucht aus Paradise Valley gerieten die Hunde und Wölfe des Stammes ein wenig ins Hintertreffen. Melville möchte das ändern. Gleichzeitig kommt er seinen Pflichten als Meisterkundschafter der Bestientürme nach und ist Tesla loyal ergeben. Archimedes' und Lemmys verlockende Versprechen, dass die Hunde zu größerem Ansehen gelangen könnten, lassen ihn seine augenblicklichen Allianzen anzweifeln.



Rang: 8

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

Fertigkeiten: Dominieren 3, Emotionsgespür 3, Kämpfen 3, Schießen 2, Schleichen 4

Tierkräfte: Raubtier

Ausrüstung: Baseballschläger mit Spitzen, Schleuder

Errol, Alpha der Bären: Errol ist der mächtigste Krieger der Bären und somit auch ihr Anführer. Er ist zweifelsohne der großen Alpha loyal ergeben, und nichts wird das jemals ändern. Er hat ein sanftes Herz, kommt aber seinen Pflichten als Anführer stets nach. Das einzige, was seine Loyalität jemals erschüttern könnte, wäre die Ernennung eines neuen großen Alpha.

Rang: 9

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

Fertigkeiten: Dominieren 3, Emotionsgespür 2, Kämpfen 5, Kraftakt 4

Tierkräfte: Riesig

Ausrüstung: Schrottspeer

FRASS & WASSER

Dank der Feldfrüchte der Affen und der Jäger der Hunde sind die Tiermutanten meistens ordentlich mit Fraß versorgt, aber Wasser ist immer extrem knapp. Zusammengenommen würde der Fraß in den Türmen die Stämme für eine Woche ernähren.

ARTEFAKTE

Abgesehen von den persönlichen Artefakten von Tesla und Archimedes stehen dem Stamm nur sehr wenige solche zur Verfügung.

EREIGNISSE

Wie die SC in den Bestientürmen empfangen werden, hängt davon ab, auf welche Weise sie hinein gelangen.

- ❑ **Wenn die SC sich ins Innere schleichen** oder kämpfen, werden sie als Feinde bekämpft. Die Bärenwachen versuchen, sie gefangen zu nehmen und sie in den Käfig zu sperren. Dort werden sie einige Tage hängen gelassen, bis der Prozess beginnt. Während dieser Zeit sollten sie eine Gelegenheit erhalten, zu entkommen, womöglich mit der Unterstützung von Callisto.
- ❑ **Sollten die SC in Frieden kommen** (besonders, wenn sie zusammen mit Callisto eintreffen), werden sie misstrauisch und nervös empfangen. Es ist aber gut möglich, dass sie eine Audienz bei der großen Alpha erhalten. Tesla empfängt sie in ihrem Thronsaal. Sie will alles über die Arche und über die Roboter von den SC wissen. Die SC können sie ihrerseits um Gefallen bitten, doch erfordert dies erfolgreiche Würfe auf Manipulation. Lemmy ist bei der Audienz anwesend und wird alle Informationen, die von den SC stammen, kritisch hinterfragen.
- ❑ **Wenn die SC die Audienz nicht verpatzen**, werden sie zu Gästen des Stammes erklärt. Sie können sich frei in und auf den Türmen bewegen, während Tesla über ihren

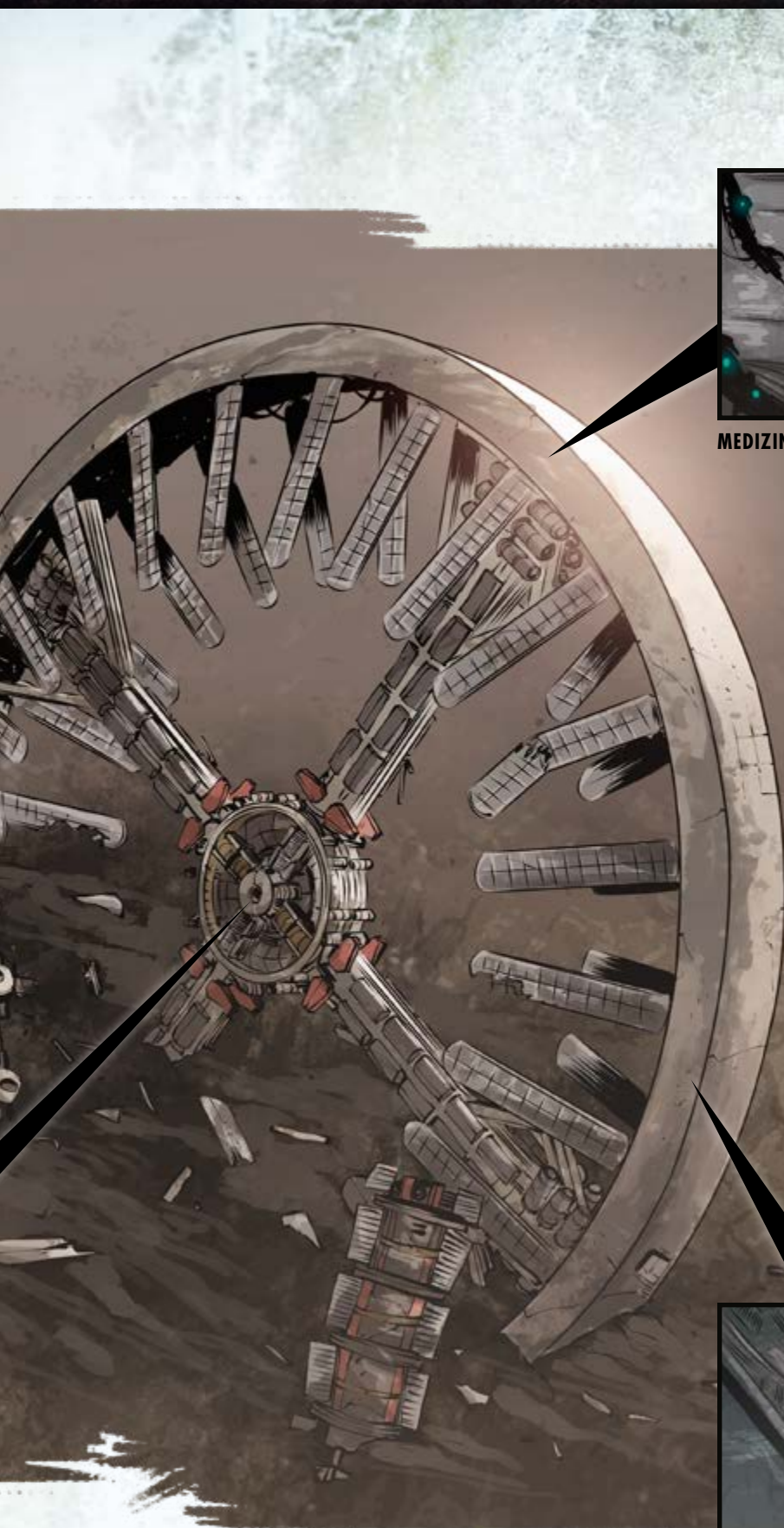
nächsten Schritt nachdenkt. Die SC dürfen allerdings noch nicht gehen, was sie vielleicht erst bemerken, wenn sie es versuchen. Die Tiermutanten sind zögerlich, aber neugierig im Umgang mit den SC. Sie haben noch nie jemanden wie sie getroffen. Könnten diese missgestalteten Kreaturen wirklich die mythischen Menschen sein?

- o **Archimedes sucht die SC auf** und übt Druck auf sie aus, um Informationen über die Arche zu erhalten (Dominieren gegen die Manipulation der SC). Wie viele leben dort? Welche Verteidigungsmaßnahmen gibt es? Wie viel Wasser und wie viele Artefakte haben die Mutanten? Der Schimpanse geht grundsätzlich davon aus, dass die Mutanten seine Feinde sind, aber man kann ihn auch vom Gegenteil überzeugen. Versuche die SC dazu zu zwingen, sich entweder für Teslas oder Archimedes' Seite zu entscheiden.
- o **Lemmy kommt zu dem Entschluss**, dass nur Böses von den SC und ihrer Arche ausgehen kann. Er beauftragt einen Meuchelmörder, sie aus dem Weg zu räumen. Dieser hat die Spielwerte einer typischen Echse. Der Meuchelmörder könnte die SC auf eine ihrer Expeditionen begleiten (siehe unten) oder er greift sie in den Türmen selbst an. Er ist intelligent und fähig, doch wenn er gefangengenommen und verhört wird, könnte er verraten, wer ihn beauftragt hat. Das erfordert einen Wurf auf Manipulation oder Einschüchtern gegen Emotionsgefühl.
- o **Die SC werden vor Gericht gestellt.** Das kann entweder direkt bei der Ankunft passieren (wenn sie sich in die Türme geschlichen oder gekämpft haben) oder später, nachdem sie während ihres Aufenthalts gegen eine Regel verstoßen. Wenn die SC von Lemmys Meuchelmörder angegriffen worden sind, könnte dies gegen sie verwendet werden. Tesla ist die Richterin und Lemmy der Ankläger, der das Strafregister vorträgt. Sie erhalten die Gelegenheit, sich selbst zu verteidigen. Jedoch wird Lemmy alles hinterfragen, was sie zu sagen haben. Jeder SC kann seine eigene Aussage machen. Lass ihn dazu Manipulation gegen Teslas Emotionsgefühl würfeln. Ein SC, der offene Gewalt gegen einen Tiermutanten eingesetzt hat, erleidet einen Abzug von -3 auf den Wurf. Jeder SC, der den Wurf nicht schafft, muss am Rad des Schicksals drehen.

DAS HIMMELSRAD



SICHERHEITZENTRALE



MEDIZINISCHES LABOR



DER RING

- o **Ein Hundekundschafter** kehrt zu den Türmen zurück. Er hat den Standort der Basis der Roboter gefunden. Es ist ein riesiges Rad in mehreren Sektoren Entfernung, das von Dutzenden von Albtraummaschinen geschützt wird. Die Neuigkeit verbreitet sich rasend schnell zwischen den Stämmen. Tesla kommt zu der Entscheidung, dass die Tiere die Roboter nicht alleine bezwingen können. Sie schickt eine Patrouille zur Arche, um ein Bündnis anzustreben. Die SC werden dazu bewegt, sich der Patrouille anzuschließen, entweder als Diplomaten oder als Geiseln. Lemmys Attentäter könnte während dieser Reise zuschlagen (siehe oben). Die Patrouille könnte auch auf Wachroboter aus dem Himmelsrad stoßen.
- o **Die Verhandlungen** zwischen dem Tierstamm und den Mutanten der Arche könnten auf verschiedene Art enden. Wenn Sixter die Kontrolle über die Arche übernommen hat, wird er den Tieren gegenüber misstrauisch sein. Die Taten der SC sollten das Ergebnis stark beeinflussen. Teslas Befehle lauten, die SC nach dem Besuch in der Arche zu den Türmen zurückkehren zu lassen. Versuche, dafür zu sorgen.
- o **Archimedes hat die Schnauze voll** von Teslas Empfindsamkeit. In einem brutalen Putsch versucht er, die Kontrolle über den Stamm zu übernehmen. Lemmy und Melvill unterstützen ihn dabei. Auf der anderen Seite stehen Tesla und Errols Bären, die der großen Alpha nach wie vor loyal ergeben sind. Die Taten der SC könnten eine entscheidende Rolle im Verlauf des Putsches spielen.
- o **Inmitten des Chaos greifen die Roboter an.** Es ist keine große Streitmacht, aber die Roboter wollen die Kampffähigkeiten der Tiermutanten testen. Drohnen greifen vom Himmel aus an und spinnenartige Wartungsroboter (siehe Seite 41) klettern an den Wänden empor. Der Kampf wird eine harte Prüfung für die Tiermutanten, doch nach einer Stunde sind die Beobachter besiegt. Die SC können sich am Kampf beteiligen und dadurch die Gunst der Tiermutanten erlangen.
- o **Der große Alpha** (Tesla, Archimedes oder wer es auch gerade sein mag) bereitet einen

endgültigen Angriff auf die Roboter vor. Eine Patrouille wird zum Himmelsrad geschickt, um die Gefahr durch die Roboter genauer einzuschätzen. Die SC sind Teil der Patrouille, da sie sich in der Zone besser auskennen als die Tiermutanten. Sie könnten unterwegs auf einzelne Roboter stoßen. Lemmys Attentäter könnte auch während dieser Reise zuschlagen (siehe oben). Im nächsten Zonensektor kannst du mehr darüber lesen, was geschieht, wenn die Patrouille das Himmelsrad erreicht.

DAS HIMMELSRAD

Im dritten und letzten der Zonensektoren in diesem Schnellstartheft stoßen die SC auf eine weitere Art von Wesen aus dem Universum von Mutant: Jahr Null: die Roboter. Du musst „Eine neue Art von Bestie“ oder „Die Bestientürme“ nicht abschließen, ehe die SC hierher gelangen. Ereignisse am Himmelsrad könnten die SC zurück zu den Siedlungen der tierischen oder menschlichen Mutanten führen, nachdem sie auf die Roboter getroffen sind.

STANDORT

Du solltest das Himmelsrad in einem Sektor platzieren, der von der Arche aus gesehen grob in der gleichen Richtung wie die Bestientürme liegt, aber sich weiter weg befindet. Die Entfernung zwischen dem Himmelsrad und den Bestientürmen sollte zwischen 5 und 10 Sektoren betragen.

ÜBERSICHT

Dieser Zonensektor ist wie nichts, das die SC jemals gesehen haben. Schon aus der Entfernung, wenn der Smog nicht zu dicht ist, kann man den riesigen, von Ruinen umgebenen Metallring erkennen. Vier Speichen verbinden den Ring und die Nabe des Rads. Sie erstrecken sich gute 100 Meter in den Himmel. Der Gesamtanblick ist beinahe surreal. Das Rad ist noch nicht lange dort. Es wurde das erste Mal nach der großen Sternschnuppe gesichtet (siehe Seite 20).

Wenn die SC näher kommen, stellen sie fest, dass die Umgebung des Metallrings vollständig verkohlt und verwüstet ist. Es scheint vor nicht allzu langer Zeit passiert zu sein. Wenn die SC die Umgebung des Rings Auskundschaften, können sie sehen, dass der Ring stellenweise von Feuer geschwärzt und schwer beschädigt ist. Ungefähr zehn Metallkreaturen

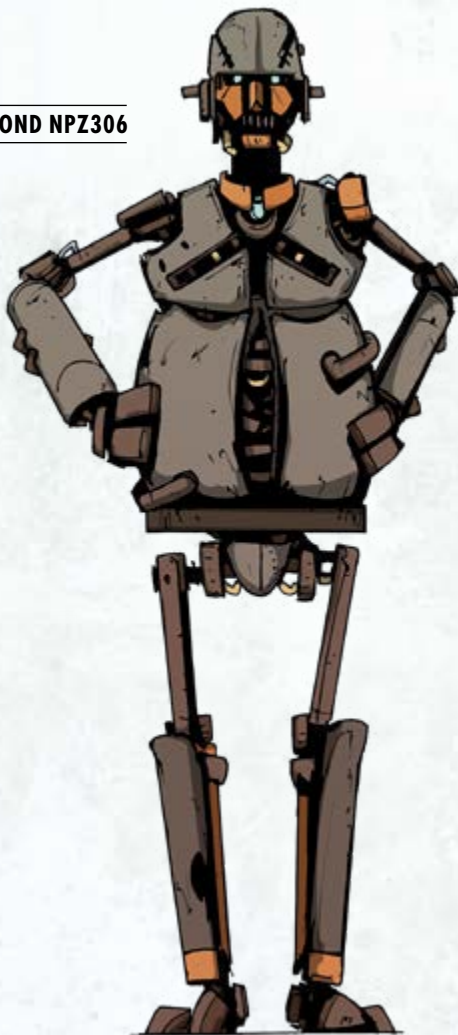
unter dem Rad wandern ohne klares Ziel umher. Es handelt sich um Laborroboter und Wachroboter. Die SC können sich anschleichen, doch dazu müssen sie mehrere Würfe gegen das auskundschaften der Roboter ablegen. Früher oder später werden die SC vermutlich entdeckt werden. Die Wächter reagieren mit kaltherziger Entschlossenheit: „Ziehen Sie sich zurück oder melden Sie sich für eine vollständige medizinische Beurteilung.“

Wenn die SC nicht tun, was ihnen gesagt wird, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass es zu Gewalt kommt. Irgendwann taucht der Protokolldroide Katinka PS236 auf, mit der verhandelt werden kann. Wenn die SC vorher gebrochen wurden, werden sie in Katinkas Labor geschleppt und untersucht. Mehr dazu findest du unter weiter unten.

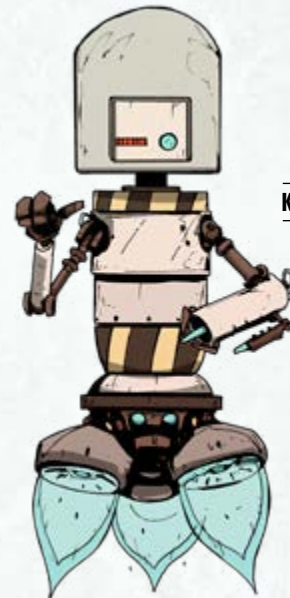
Zugang: Der Weg ins Himmelsrad führt durch eine alte Luftschleuse, die jetzt dauerhaft deaktiviert ist und offen steht. Sie wird Tag und Nacht von einem Wächter beschützt.

Der Ring: Das metallische Innenleben des Himmelsrads ist eine vollständig fremdartige Erfahrung für die SC. Sie haben noch niemals zuvor derartige hochtechnologische Paneele und Gerätschaften gesehen. Unglücklicherweise ist das meiste davon verbrannt oder anderweitig zerstört. Die Szenerie ist erschreckend. Überall liegen verkohlte Leichen. Ein Korridor führt auf der Innenseite des Rings entlang. Die SC werden klettern müssen, um hinauf zu gelangen. An der Oberseite des Rings steht die gesamte Einrichtung auf dem Kopf. Die SC müssen

EDMOND NPZ306



KATINKA RPS236



auf Bewegungen würfeln, wenn sie klettern wollen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie W6 Meter tief stürzen. Wenn die SC den Ring ohne vorherige Einladung betreten, werden sie irgendwann auf Wachroboter stoßen.

Wohnquartiere: Direkt oberhalb des Einganges führt der Ringkorridor an einigen kleinen Zimmern vorbei, in denen Doppelstockbetten an die Wände genietet sind. Leichen übersähen den Boden. Wenn die SC die Räume durchsuchen, finden sie zwei zufällige Artefakte und haufenweise Schrott (würfle auf der Schrott-Tabelle auf Seite 10).

Medizinisches Labor: Weiter oben im Ring befindet sich der Laborbereich. Es gibt zehn Untersuchungstische, die jetzt vertikal stehen. Die Roboter haben den Kadaver eines toten Mutantenhundes an einen der Tische geschnallt. Die SC werden hierher gebracht, damit Katinka sie untersuchen kann (siehe unten).

Notvorräte: An der Oberseite des Ringes gibt es einen Lagerraum, in dem Nahrung und Wasser eingebunkert sind. Dies ist für die Roboter nicht von Bedeutung, für die SC aber vermutlich eine Goldmine. Mehr dazu findest du weiter unten.

Sicherheitszentrale: Am weitesten vom Eingang entfernt, auf der anderen Seite des Rades, liegt die Sicherheitszentrale. Der Raum ist verlassen und ausgebrannt, doch in einem Spind befinden sich noch einige funktionsfähige Waffen (siehe unten). Katinka weiß davon und könnte die SC hierher bringen. Mehr dazu findest du unter Ereignisse, weiter unten.

Die Speichen und die Nabe: Vier Speichen verbinden den Ring mit einer Nabe in der Mitte. Letztere ist die Wartungszentrale des Rings. Im Weltraum war dieser Bereich ohne Schwerkraft und wurde fast ausschließlich von Robotern genutzt. Jetzt befindet sich hier das kollektive Hauptquartier der Roboter, in dem sich der Koordinationsdroid Edmond NPZ306 niedergelassen hat. Es gab ursprünglich vier Speichen: Eine davon, jetzt die unterste, ist zerschmettert. Eine weitere, die dem Eingang am nächsten steht, ist so stark verformt, dass sie unpassierbar geworden ist. In den verbleibenden zwei kann man klettern, aber es ist nur sehr wenig Platz verfügbar.

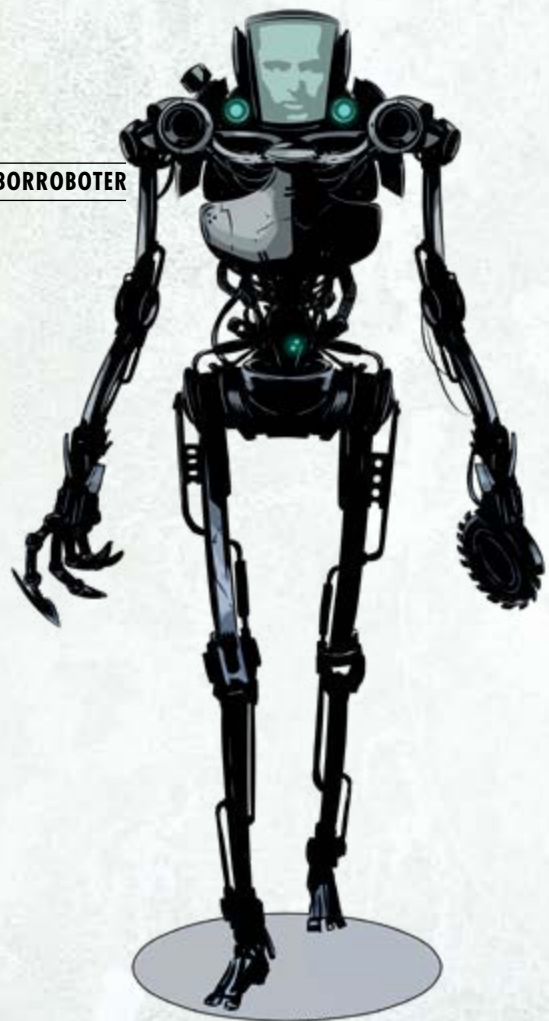
DIE SITUATION

Das Himmelsrad ist in Wahrheit die Raumstation Hugin-457, die der Titanenmacht Mimir gehört. Vor einigen Monaten verlor die Besatzung der Station den Kontakt zu den anderen Enklaven der

WACHROBOTER



LABORROBOTER

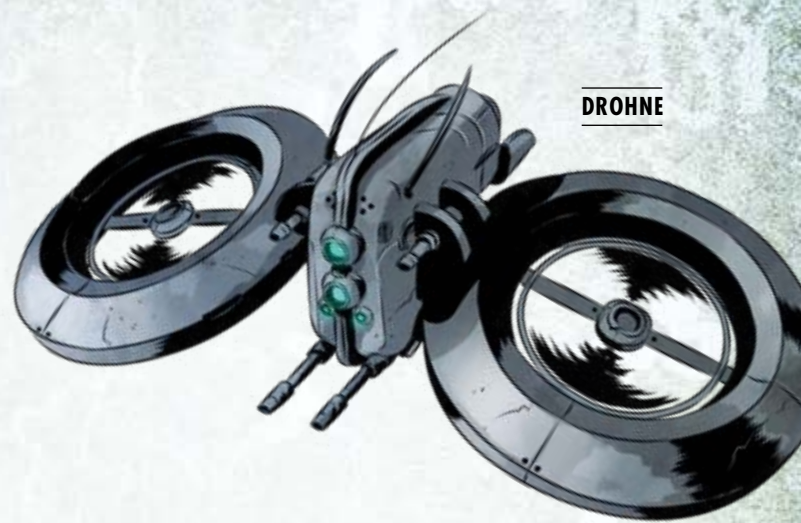


Titanenmacht. Die knapp 300 menschlichen Besatzungsmitglieder erkannten, dass ihre Tage gezählt waren. Nahrung, Sauerstoff und Wasser wurden knapp. Sie entwickelten einen verzweifelten Plan. Die Techniker der Station machten sich bereit, die Station auf der kargen Erde zu landen. Spektralanalysen von Luft und Wasser zeigten, dass die meisten Orte auf der Erde nach wie vor toxisch und unbewohnbar waren, aber es gab keine andere Möglichkeit, als es zu versuchen.

Die Notlandung verlief als Katastrophe. Trotz der leistungsstarken Bremsraketen war die Belastung für die Station einfach zu hoch. Alle Besatzungsmitglieder von Hugin-457 verbrannten, während die Lufttemperatur im Inneren der Station beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre auf mehrere hundert Grad Celsius anstieg. Ohne eine lebende Seele an Bord legte Hugin-457 ihre Bruchlandung hin. Dies war die Sternschnuppe, die von den SC im ersten Zonensektor beobachtet werden konnte.

An Bord blieben nur 30 Roboter zurück. Sie erwarteten neue Befehle und begannen, die Landezone zu erkunden und zu sichern, wie es für eine menschliche Besiedlung sinnvoll gewesen wäre.

Auf Geheiß des höchstrangigen Roboters an Bord (der Koordinationsdroide Edmond NPZ306), haben die Maschinen begonnen, Expeditionen in die Zone durchzuführen. Schon bald trafen sie auf Säurestürme und mutierte Monster und mussten erkennen, wie feindlich diese neue Umwelt war. Um sie für Menschen bewohnbar zu machen, mussten zunächst diese Bedrohungen neutralisiert werden. Die Roboterpatrouillen trafen auch auf die Tiermutanten aus den Bestientürmen. Edmond, der sie als unnatürliche Lebensformen erachtete, ordnete



DROHNE

ihre Ausrottung an. Jetzt haben die Tiermutanten stark unter Angriffen durch die Roboter zu leiden.

Nicht alle Roboter sind überzeugt, dass Edmonds Taktiken angemessen sind. Der Protokolldroide Katinka RPS236 vermutet, dass die Tiermutanten intelligent sein könnten. Sie würde lieber zu Diplomatie anstatt zu Gewalt greifen. Katinka hat allerdings einen niedrigeren Rang als Edmond.

BEWOHNER

Das Wrack von Hugin-457 wird von über 30 funktionstüchtigen Robotern bewohnt. Einige wurden zerstört oder fielen beim Wiedereintritt in die Atmosphäre aus der Raumstation heraus.

Edmond NPZ306, Koordinationsdroide: Eine bemerkenswert einfallslose Maschine, die sich der Aufgabe verschrieben hat, die Umgebung um

WARTUNGSROBOTER



die Station von jeder mutierten Bedrohung zu säubern. Edmond hat ein hellgraues Chassis mit orangefarbenen Markierungen. Nach dem Sturz aus der Atmosphäre ist er ein wenig angesengt. Sein Sprachmodul hat auch gelitten, so dass Edmond nur noch eine vollkommen tonlose, synthetische Stimme benutzen kann.

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

Fertigkeiten: Kämpfen 2, Schießen 4

Panzerung: 6

Waffen: Eingebaute Laserpistole (Ausrüstungsbonus +1, Waffenschaden 2, kurze Reichweite)

Katinka RPS236, Protokolldroide: Fasziniert von allem, was sie auf der Oberfläche der Erde finden kann und hartnäckig in ihrer Neugier. Sie piekt jede Lebensform, die sie entdeckt, auch die SC, und untersucht sie mit kindlichem Interesse. Sie ist naiv und sich über Edmonds Besessenheit nicht vollständig im Klaren. Hat ein kleines, hellgraues Chassis und einen überdimensionierten Kopf. Schwebt umher und wird von winzigen Raketen angetrieben. Katinka hat eine übermäßig freundliche, weibliche Stimme.

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

Fertigkeiten: Begreifen 5, Bewegen 3, Emotionsgefühl 3

Panzerung: 3

Waffen: Keine

Wachroboter: Diese Sicherheitsdroiden haben den Frieden an Bord der Hugin-457 sichergestellt. Jetzt nach dem Absturz hat Edmond ihnen neue

Befehle gegeben: Sie sollen mutierte Kreaturen aus der Umgebung der Absturzstelle sammeln und die übrigen neutralisieren. Die Wachen haben einen breiten Torso, massige Schulterplatten und zwei große Manipulatoren mit eingebauten Waffen. Sie fahren auf Panzerketten umher. Das Roboterkollektiv verfügt über ungefähr 15 Wacheinheiten.

Attribute: Stärke 6, Geschicklichkeit 6, Verstand 3, Empathie 1

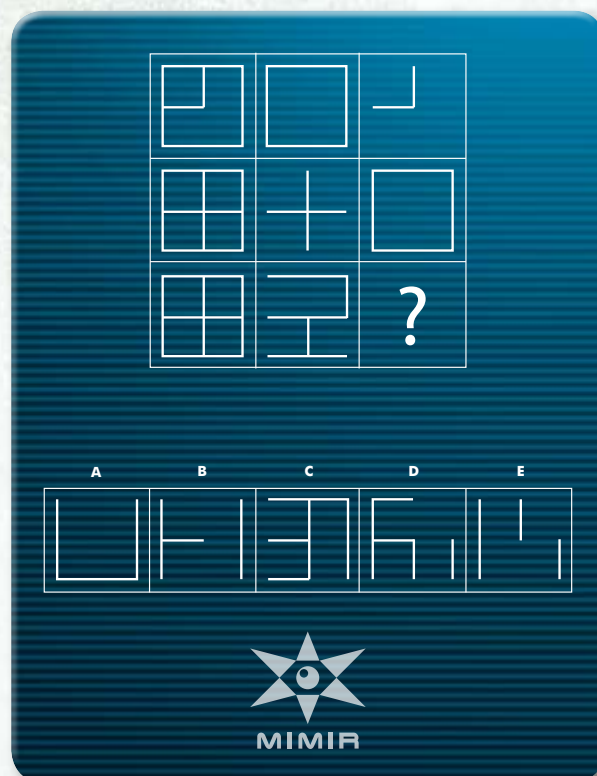
Fertigkeiten: Kämpfen 4, Schießen 4

Panzerung: 10

Waffen: Eingebautes Lasergewehr (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2, weite Reichweite), eingebauter Betäubungsschlagstock (Ausrüstungsbonus +2, Waffenschaden 2, verursacht Erschöpfung anstelle von Schaden)

Verhaltenshemmer: Die Wachen sind darauf programmiert, Befehlen immer zu gehorchen. Das bedeutet, dass sie niemals manipuliert werden können.

HANDOUT: DER IQ-TEST



DER IQ-TEST

Du könntest die SC Katinkas Intelligenztest ablegen lassen, indem du sie auf Begreifen würfeln lässt. Eine spannende Alternative könnte es aber sein, sie wirklich einen IQ-Test ablegen zu lassen. Einen solchen Test kannst in der Abbildung weiter oben finden. Die Spieler müssen entscheiden, welche der Symbole A bis E in das Kästchen mit dem Fragezeichen gehören. Die richtige Antwort ist E.

Laborroboter: An Bord der Hugin-457 gibt es fünf Laborroboter, die direkt dem Protokollroiden Katinka unterstellt sind. Ihre ursprüngliche Aufgabe war es, Messungen an der Erdoberfläche durchzuführen und die körperliche und geistige Gesundheit zu überwachen. Seit dem Absturz haben die Laborroboter die Anweisung erhalten, die Erkundung der Umgebung zu unterstützen.

Sie untersuchen jede Kreatur, auf die sie stoßen, inklusive der SC. Die Laborroboter haben eine humanoide Gestalt, mit menschlichen Gesichtern, die auf Bildschirme an der Vorderseite ihres Kopfes erscheinen.

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

Fertigkeiten: Bewegen 3, Kämpfen 2, Schleichen 1

Panzerung: 3

Waffen: Skalpellhand (Waffenschaden 2), handgelenkmonierte Injektorpistole (Anästhesie, Waffenschaden 1, verursacht Verwirrung anstelle von Schaden)

Wartungsroboter: Das kleinste Leck, die winzigste Fehlfunktion an Bord der Hugin-457 konnte das Ende für die gesamte Besatzung bedeuten. Die Wartungsroboter sorgten dafür, dass es nicht dazu kam. Sie sind katzen groß, haben acht Beine und können sich so gut wie auf allen Oberflächen bewegen. Seit dem Absturz besteht ihre Aufgabe vor allem darin, Wartungsarbeiten an den anderen Robotern vorzunehmen und dabei zu helfen, Proben der mutierten Flora und Fauna der Zone zu sammeln. Es gibt ungefähr zehn Wartungsroboter im Himmelsrad. Sie verfügen über keine höheren kognitiven Funktionen und haben somit weder das Attribut Verstand noch Empathie. Sie erleiden weder Verwirrung noch Zweifel und können nicht manipuliert werden.

Attribute: Stärke 2, Geschicklichkeit 4

Fertigkeiten: Bewegen 2, Kämpfen 1, Schleichen 4

Panzerung: 1

Waffen: Biss (Waffenschaden 1)

Reparaturen: Ein Wartungsroboter kann sich an einem anderen Roboter anheften und diesem einen Punkt Stärke oder Geschicklichkeit pro Runde wiederherstellen. Nach maximal 4 Punkten, die er auf diese Weise repariert hat, müssen seine mitgeführten Ersatzteile im Labor aufgefüllt werden.

Springer: Der Roboter kann seine hydraulischen Beine für eindrucksvolle Sprünge nutzen. Er kann bis zu zwei Meter hoch und fünf Meter weit springen. Dieser Sprung kann auch als Angriff eingesetzt werden (dazu ist ein Wurf auf Prügeln notwendig), um auf einem Gegner in bis zu maximal naher Entfernung zu landen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht keinen Schaden, bedeutet aber, dass der Roboter sich an seinem Ziel festklammern kann.

Drohnen: An Bord der Hugin-457 befanden sich drei Schwebedrohnen. Seit dem Absturz schickt Edmond sie auf Aufklärungsflüge in die Zone. Ihre Rotorblätter sind einen Meter lang und machen sie zu präzisen und wendigen Fliegern. Sie können sogar kurz über dem Boden schweben oder Manöver in beengten Umgebungen fliegen. Ihr kompakter Körper enthält Kameras, einen Sender und Laser- sowie Taser-Waffen. Sie verfügen über keine höheren kognitiven Funktionen und haben somit weder Verstand noch Empathie. Sie können keine Verwirrung oder Zweifel erleiden und nicht manipuliert werden.

Attribute: Stärke 3, Geschicklichkeit 6

Fertigkeiten: Auskundschaften 6, Bewegen 5, Schießen 3, Schleichen 4

Panzerung: 3

Waffen: Laserpistole (Waffenschaden 2, weite Reichweite), Taser (Waffenschaden 2, kurze Reichweite, verursacht Verwirrung anstelle von Schaden)

Beweglich: Drohnen sind schnelle Flieger, was es schwer macht, sich von ihnen zu entfernen (Abzug von -3 auf Bewegen).

FRASS, WASSER & ARTEFAKTE

Die Notfallvorräte der Station (siehe oben) enthalten W66 Rationen Fraß (gefriergetrocknet) und W66 Rationen Trinkwasser. Die Roboter haben natürlich keinerlei Interesse daran. In der Sicherheitszentrale gibt es eine Karte der Zone, eine Schrotflinte (mit 4 Kugeln), eine Leuchtpistole und einen Ahnen-Schutzanzug. Im medizinischen Labor sind Schmerzmittel zu finden. Davon abgesehen wurde die gesamte technische Ausrüstung beim Wiedereintritt zerstört.

EREIGNISSE

- ▣ Die SC begegnen Katinka. Sie entwickelt sofort großes Interesse an ihnen. Der Protokolldroide hat niemals zuvor Kreaturen wie sie getroffen. Es fällt Katinka somit schwer festzustellen, ob sie Menschen sind. Wenn die SC Katinka erfolgreich manipulieren (ohne vergleichenden Wurf), entscheidet sie sich für ihre weiterführende Erforschung. Sie lädt sie in ihr Labor im Himmelsrad ein. Dort könnten sie ebenfalls landen, wenn sie in der Umgebung des Rades im Kampf gebrochen werden. Katinka wird sie heilen, falls sie verwundet sind.
- ▣ Wenn die SC zusammen mit mutierten Tieren aus den Bestientürmen eintreffen, werden diese unbarmherzig bekämpft. Die Roboter haben zuvor schon Tiermutanten getroffen und betrachten sie als gefährliche Missgeburten. Wenn die SC auf Seiten der Tiere eingreifen, werden sie ebenfalls als Feinde betrachtet. Auf gar keinen Fall werden die Roboter die Tiere ins Himmelsrad einladen. Sie könnten sie natürlich ins Innere schleppen, um sie weiter zu untersuchen. Alle Tiere, die die SC begleitet haben, werden vermutlich die Flucht ergreifen.
- ▣ Die SC werden zunächst körperlich untersucht. Katinka und die Laborroboter nehmen Blutproben, messen den Blutdruck der SC, hören ihren Herzschlag ab und schauen ihnen mit ihren elektronischen Kameras tief in Augen und Ohren. Die SC müssen seltsame bunte Flüssigkeiten trinken und Pillen schlucken. Die Untersuchung dauert mehrere Tage. In dieser Zeit heilen die SC jeglichen Schaden und Erschöpfung, den sie bisher genommen haben. Der Prozess ist für die SC allerdings furchterregend, weil sie niemals vergleichbare Erfahrungen gemacht haben. Wenn die SC zu gewalttätig werden, tauchen Wächter auf. Falls die SC eingeladen worden sind, dürfen sie ihre gesamte Ausrüstung behalten (auch ihre Waffen), solange sie sich nicht daneben benehmen.
- ▣ Die zweite Untersuchung betrifft die geistigen Fähigkeiten der SC. Katinka lässt sie mehrere Intelligenztests ablegen; mehr Details findest du im entsprechenden Kasten. Wenn die SC die Tests bestehen, wird Katinka sie als Menschen anerkennen und sie entsprechend behandeln: Als Freunde der Roboter.
- ▣ Edmond vertritt eine vollkommen andere Sichtweise: Sobald der Koordinationsdroide von der Situation erfährt, wird er versuchen, die SC gefangen zu nehmen oder zu töten. Edmond hetzt die Wachroboter auf die SC. Katinka kommt zum Schluss, dass Edmond eine Fehlfunktion erlitten hat und nun versucht, Menschen zu töten. Sie schließt sich den SC an. Katinka kann sie sogar zum Waffenschrank in der Sicherheitszentrale führen. Die SC können entweder einen Fluchtversuch unternehmen oder Edmond konfrontieren. Wenn Edmond ausgeschaltet wird, steht Katinka in der Roboterhierarchie auf dem nächsten Platz. Sie wird allen Robotern befehlen, die SC und das Volk als Freunde zu betrachten. Die SC könnten Edmond auch manipulieren und die Roboter somit dazu bringen, sie als Menschen zu akzeptieren.
- ▣ Irgendwann werden die Tiermutanten aus den Bestientürmen das Himmelsrad angreifen. Sie wollen die Roboter ein für alle Mal auslöschen. Etwa 30 Tiermutanten beteiligen sich an dem Angriff. Sie sind gut vorbereitet. Die Bären greifen zuerst an und verwickeln die Wachroboter in Nahkämpfe; als nächstes kommen die Affen, die auf das Rad klettern, an dem sie Seile befestigen und diese den Hunden zuwerfen, die auf der anderen Seite des Rades warten. Die Hunde ziehen mit vereinter Kraft an den Seilen, und das Himmelsrad stürzt mit einem ohrenbetäubenden Krachen zu Boden. Die SC können auf beiden Seiten des Gefechts eingreifen. Sie können an der Seite der Roboter oder der Tiere kämpfen oder versuchen, zwischen den beiden zu vermitteln. Vor allem Letzteres stellt sich als sehr schwierig heraus. Mehr dazu kannst du im Textkasten nachlesen.

- Wenn alles vorbei ist, wurden das Himmelsrad vermutlich verwüstet und viele Roboter zerstört. Die wenigen überlebenden Maschinen versuchen, einen neuen Daseinszweck zu finden und verstreuen sich in der Zone. Einige wenige begleiten vielleicht die SC zurück in die Arche, einige bleiben am Himmelsrad, und wieder andere brechen auf, einem unbekannten Schicksal entgegen. Die SC können jetzt nur noch ihre Wunden lecken und in die Arche zurückkehren – mit oder ohne die Gesellschaft von Tiermutanten und Robotern.



DAS LETZTE GEFECHT

Der Angriff der Tiermutanten auf das Himmelsrad ist eine große Schlacht und sollte nicht bis ins letzte Details ausgespielt werden. Würfle das Gesamtergebnis mit der untenstehenden Tabelle aus und konzentriere dich auf das, was den SC zustößt. Es ist nicht wichtig, wer die Würfel wirft. Wenn die SC die Roboter gegen die Tiermutanten unterstützen, werden 4 Würfel eingesetzt. Wenn sie den Tiermutanten helfen, werden 8 Würfel eingesetzt. Wenn sie sich ganz aus dem Kampf heraushalten, werden 6 Würfel benutzt. Zähle die Gesamtzahl der erzielten 6en (oder ♣-Symbole) und finde mit Hilfe der untenstehenden Erläuterungen heraus, was das Ergebnis bedeutet.

SECHSEN/♣ ERGEBNIS

0

Der Angriff der Tiermutanten endet auf katastrophale Weise für diese. Die Angreifer schaffen es, das Himmelsrad zu Fall zu bringen, doch verlieren sie danach schnell ihren Vorteil. Wenn die SC auf der Seite der Tiermutanten kämpfen, wird jeder einzelne von ihnen von jeweils einem Wachroboter angegriffen. Nur wenn diese bezwungen sind, wendet sich das Blatt und die Roboter werden besiegt – ansonsten verlieren die Tiere automatisch. Die Hälfte von ihnen wird getötet, der Rest in die Flucht geschlagen. Das gleiche geschieht, wenn sich die SC auf die Seite der Roboter stellen. In diesem Fall kämpfen sie nur noch gegen einen einzelnen Tiermutanten.

1

Das Ergebnis ist ausgeglichen. Zunächst kann keine Seite die Oberhand gewinnen. Jeder SC hat es mit einem Gegner zu tun. Dabei kann es sich um Tiermutanten oder Roboter handeln, abhängig davon, auf welcher Seite die SC kämpfen. Wenn die SC die Hälfte ihrer Gegner oder mehr besiegen, gewinnt ihre Seite.

2+

Die Tiermutanten erwischen die Roboter auf dem falschen Fuß. Wenn sich die SC den Tieren anschließen, dann gewinnen sie automatisch. Sie müssen sich nur mit einem einzelnen Wachroboter anlegen, aber dieser Kampf hat keine Auswirkungen auf das Ergebnis der Schlacht. Die Roboter werden bis auf die letzte Einheit zerschmettert. Vielleicht gelingt es einer Maschine (Katinka oder Edmond), in die Zone zu entkommen. Wenn sich die SC den Robotern anschließen, dann bekommt es jeder von ihnen mit jeweils zwei Tiermutanten zu tun. Sollte es ihnen irgendwie gelingen, diese Gegner zu bezwingen, wendet sich das Schlachtgeschick, und die Roboter gehen siegreich hervor.





MINEN

Eden?

Zonen-
ghule

Jagdgründe

eingestürzter
Himmelsstempel

die Plattform

Heulen
in der
Nacht

gefällene
Dame

auf Grund
gefallenes Schiff

Brücke

Todessturm

ZONENSÜMPFE

UM JEDEN
PREIS MEIDEN

Versteckte
Botschaft



16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30



Handels-
posten?

Fäulnis!!

Alexandras Turm

Todessumpf

Wärmwasser-
Wälder

Erdloch

Roter
Marsch

Lärnturen

Die Arena

Die Säule
alter
Ben

Altes
Schiff

Dunkel
Schloß

Fäulswumpf

Nadelzahn-
Dämonen

nicht betreten!

MARSCHLAND

GIFTIG

MINEN!

Sündbare
Lichter



MUTANT

JAHR NULL



VOLLSTRECKER

Jeder Tag ist ein Kampf ums Überleben – niemand weiß das besser als du. Du hast schon immer gekämpft: Um Fraß, um Kugeln, um Respekt. Sowohl dein Geist als auch deine Knöchel sind gegen die Einwirkung von Gewalt abgehärtet. Einen Kiefer zu zermalmen tut dir nicht mehr weh als einen Stock zu zerbrechen. Du hast gelernt, dass es beim Prügeln nicht nur darum geht, wer der Stärkste ist. Vielmehr wird derjenige überdauern, der niemals aufgibt.

ERSTELLE DEINEN CHARAKTER

Deinen eigenen Spielercharakter (SC) zu erstellen, geht schnell und macht Spaß. Folge einfach den folgenden neun Schritten und fülle dabei das Charakterblatt am Ende dieses Dokuments aus.

1 NAME

Wähle einen der typischen Vollstrecker-Namen aus der Liste oder denke dir etwas eigenes aus: Hugust, Lenny, Marl, Pontis, Otiak, Ingrit, Mubba, Nelma, Rebeth.

2 AUSSEHEN

Suche aus den Optionen unten aus oder überlege dir selbst etwas.

- ❑ **Gesicht:** gebrochene Nase, tote Augen, vernarbter Schädel, Schweißermaske, Hockeymaske, Metallkiefer
- ❑ **Körper:** vernarbt, muskulös, kompakt, drahtig, riesig, Armprothese
- ❑ **Kleidung:** abgetragener Ledermantel, dreckiger Overall, zu kleines T-Shirt, zerschnittene Autoreifen, Radkappen

3 ATTRIBUTE

Verteile 14 Punkte auf die vier Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie. Jedes Attribut muss einen Startwert zwischen 2 und 4 haben. Die einzige Ausnahme ist Stärke. Dieses Attribut ist das Schlüsselattribut des Vollstreckers und kann somit einen Startwert von 5 haben.

4 FERTIGKEITEN

Verteile 10 Punkte auf die zwölf Basisfertigkeiten (siehe unten) und deine Spezialfähigkeit Einschüchtern. Der maximale Startwert einer jeden Fertigkeit liegt bei 3. Du musst mindestens Stufe 1 in Einschüchtern besitzen.

5 TALENTE

Talente sind Tricks und Kniffe, die dir einen kleinen Vorteil verleihen. Dein Talent heißt Aufs Fressbrett! Der Waffenschaden deiner waffenlosen Angriffe beträgt 2 anstelle von 1.

6 MUTATIONEN

Deine Mutationen sind übermenschliche Fähigkeiten. Du erhältst zu Beginn des Spiels eine Mutation. Wirf einen W6, um zu bestimmen, worum es sich handelt:

1–2 Vierarmig: Du hast vier Arme anstelle von zwei. Du kannst zweimal in der gleichen Runde im Nahkampf angreifen. Der zusätzliche Angriff kostet dich einen Mutationspunkt sowie dein Manöver für die Runde.

3–4 Insektoid: Dein Körper hat Merkmale aus der Welt der Insekten übernommen. Du kannst deine gehärtete Haut einsetzen, um den Schaden durch Angriffe zu verringern. Jeder MP, den du ausgibst, verringert den erlittenen Schaden um einen Punkt.

Tierrensch: Du bist halb Mensch, halb wilde Bestie. Du kannst einen Gegner auf Armeslänge mit deinen Fängen und Klauen angreifen. Er erleidet dabei Gesamtschaden gleich der MP, die du aus gibst.

Du kannst im Lauf des Spiels zu bestimmten Anlässen weitere Mutationen entwickeln. Wirf einfach einen W6, um herauszufinden, um welche Mutation es sich handelt. Wiederhole den Wurf, wenn es eine Mutation ist, die du bereits besitzt.

7 BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle etwas aus den angegebenen Optionen aus oder überlege dir selbst etwas.

- ... konnte nach einem deiner Schläge noch stehen.
- ... hat an deiner Seite gekämpft.
- ... hat dich zum Sterben zurückgelassen.
- ... ist wunderbar. Irgendwann wird er/sie dir gehören.

8 BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle etwas aus den Optionen aus oder überlege dir selbst etwas.

Wen du hasst:

- ❑ Den Boss Maximon, der deinen vorherigen Boss getötet und dich gefoltert hat.
- ❑ Den Vollstrecker Elon, den einzigen, der dich in einem fairen Kampf besiegt hat.
- ❑ Den Hehler Milix, von dem du glaubst, dass er deinen Vorrat an Fraß gestohlen hat.

Wen du beschützen willst:

- ❑ Den Boss Marlotte, die dich mit Fraß versorgt.
- ❑ Die Chronistin Astrina, die du insgeheim begehrt.
- ❑ Niemanden. Niemand in dieser verkommenen Welt verdient es zu leben.

9 AUSTRÜSTUNG

Du steigst mit W6 Kugeln, 2W6 Rationen Fraß und W6 Rationen Wasser in das Spiel ein.

Wähle eine Waffe aus, mit der du beginnst: Baseballschläge mit Stacheln, Schlagring (leichte Waffe), Schrottaxt (schwere Waffe).

Traglast: Du kannst eine Anzahl normaler Gegenstände entsprechend deinem doppelten Stärkewert tragen. Schwere Gegenstände zählen doppelt, leichte Gegenstände nur halb. Vier Rationen Fraß oder Wasser zählen als ein Gegenstand. Kugeln und andere winzige Gegenstände können vernachlässigt werden.

KURZREGELN

Du findest hier eine Kurzfassung der Spielregeln von Mutant: Jahr Null. Um mitzuspielen brauchst du einige sechseckige Würfel in drei verschiedenen Farben oder einfach das spezielle Würfelset für Mutant: Jahr Null.

FERTIGKEITEN VERWENDEN

Wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest, wirfst du eine Anzahl von Fertigkeitswürfeln (grün) entsprechend deiner Fertigkeitsstufe und eine Anzahl Basiswürfel (gelb) entsprechend deinem aktuellen Wert im betreffenden Attribut. Solltest du außerdem geeignete Ausrüstung benutzen, kommen zusätzlich eine Anzahl von Ausrüstungswürfeln (schwarz) entsprechend dem Ausrüstungsbonus des Gegenstandes hinzu. Damit deine Handlung erfolgreich ist, musst du mindestens eine 6 oder ein  erzielen.

Vergleichender Wurf: Wenn die Regeln einen vergleichenden Wurf verlangen, legen du und dein Gegner einen jeweils einen Wurf mit einer Fertigkeit ab. Du musst mehr  oder 6en erzielen als dein Gegner, um in dieser vergleichenden Probe erfolgreich zu sein.

WÜRFE STRAPAZIEREN

Wenn du eine Aufgabe unbedingt schaffen oder dein Ergebnis verbessern willst, kannst du einen Wurf strapazieren. Du schnappst dir dazu einfach alle Würfel, die kein  oder  zeigen (bei normalen Würfeln: keine Einsen und Sechsen) und wirfst sie noch einmal. Du bekommst damit noch eine Chance, /Sechsen zu erzielen. Jedes  oder  (Einsen bei normalen Würfeln) jedes = oder  (1en auf einem Basiswürfel oder Ausrüstungswürfel) hat besondere Auswirkungen, wenn du den Wurf strapazierst:

Du erleidest einen Punkt Trauma gegen das Attribut, das du für die Fertigkeit verwendet hast, für jedes  , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast. Außerdem erhältst du einen Mutationspunkt (MP).

Der Ausrüstungsbonus des Gegenstands, den du verwendest hast, sinkt um eine Stufe für jedes  , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast.

DIE FERTIGKEITEN DES SPIELS

Es gibt im Spiel zwölf Grundfertigkeiten. Außerdem gibt es für jede Rolle eine Spezialfertigkeit. Jede Fertigkeit ist dauerhaft mit einem Attribut verbunden.

Erdulden (Stärke): Wenn die Zone ihren Tribut fordert, wenn dich deine Beine nicht mehr tragen wollen, würfelst du auf Erdulden, um nicht aufzugeben.

Kraftakt (Stärke): Wenn Ruinen oder Schutt dir den Weg versperren und du etwas Schweres heben oder schieben musst, dann würfelst du auf Kraftakt, um dies zu bewerkstelligen.

Prügeln (Stärke): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du einen Gegner im Nahkampf angreiffst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche (RAD) (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden.

Schleichen (Geschicklichkeit): Um unbemerkt zu bleiben, musst du einen vergleichenden Wurf mit Schleichen gegen die Fertigkeit Auskundschaften deines Gegners ablegen und gewinnen.

Bewegen (Geschicklichkeit): Wenn du einer Gefahr entkommen, eine schwierige Kletterpartie oder einen anspruchsvollen Sprung machen willst, würfelst du auf Bewegen.

Schießen (Geschicklichkeit): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du eine Fernkampfwaffe gegen einen Gegner einsetzen willst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche  (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden. Jeder Schuss mit einer Fernkampfwaffe verbraucht einen Schuss Munition. Die meisten dieser Waffen müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Dies kostet jeweils ein Manöver. Manche Artefaktwaffen bilden hier eine Ausnahme.

Auskundschaften (Verstand): Wenn du versuchst, einen schleichenden Gegner zu entdecken, würfelst du auf Auskundschaften. Dies ist ein vergleichender Wurf (siehe oben).

Begreifen (Verstand): Du verwendest diese Fertigkeit, wenn du ein Artefakt aus der Vorzeit verstehen möchtest, um es richtig benutzen zu können.

Zonenkunde (Verstand): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, wenn du ein Monster oder Phänomen in der Zone identifizieren möchtest. Bist du erfolgreich, erhältst du Informationen über ihre Eigenschaften und Effekte.

Emotionsgespür (Empathie): Wenn jemand versucht, dich zu manipulieren, verwendest du diese Fertigkeit, um es zu verhindern. Du kannst die Fertigkeit auch benutzen, um den Gefühlszustand eines Anderen zu deuten.

Manipulation (Empathie): Wenn du versuchst, jemanden zu überreden, auszutricksen oder zu verführen, legst du einen vergleichenden Wurf auf Manipulation gegen das Emotionsgespür des Gegners ab. Bist du erfolgreich, muss dir dein Gegner ein vernünftiges Angebot machen.

Heilen (Empathie): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, um einen gebrochenen Charakter wieder auf die Beine zu bringen. Bei Erfolg wird bei dem Anderen ein Attributpunkt deiner Wahl geheilt.

Einschüchtern (Stärke): Du würfelst auf diese Fertigkeit, um jemanden mittels deiner körperlichen Präsenz einzuschüchtern. Wenn du erfolgreich bist, muss dein Gegner entweder das tun, was du von ihm willst, oder dich sofort angreifen. Letzteres wird er sich zweimal überlegen, wenn er dir offensichtlich nicht gewachsen ist.

MUTATIONSPUNKTE

Wenn du eine Mutation zum Einsatz bringen möchtest, verbrauchst du Mutationspunkte. Zu Beginn einer jeden Spielsitzung bekommst du MP entsprechend der Anzahl der Mutationen, die du besitzt. Du kannst MP auch dadurch erhalten, dass du deine Würfe strapazierst. MP werden von einer Spielsitzung in die nächste übernommen. Zu keinem Zeitpunkt kannst du mehr als 10 MP besitzen.

FEHLZÜNDUNG

Du musst nicht würfeln, um zu sehen, ob eine Mutation funktioniert. Sie kann aber sehr wohl eine Fehlzündung erleiden, die schwerwiegende Folgen hat. Würfle einen Basiswürfel für jeden MP, den du bei Aktivierung der Mutation einsetzt. Wenn du ein oder mehr  (1en) erzielst, erleidet die Mutation die besagte Fehlzündung. Es kommt zwar auch zum gewünschten Effekt der Mutation, aber es passiert auch noch etwas anderes, für dich meist benachteiligendes. Wirf einen weiteren W6 und konsultiere die Tabelle auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts.

KONFLIKT

Konflikte werden in Runden ausgetragen. Wenn die erste Runde beginnt, würfelt jeder, der am Konflikt teilnimmt, seine Initiative. Dabei wirft er einen W6. Mutationen und Talente können diesen Wurf beeinflussen. Der Initiativewurf bestimmt die Reihenfolge der Handlungen aller Charaktere innerhalb des Konfliktes.

Aktionen & Manöver: Wenn du in einem Konflikt an der Reihe bist, darfst du jeweils eine Handlung und ein Manöver ausführen. Alternativ kannst du auch zwei Manöver ausführen, aber dann fällt deine Handlung weg.

Mittels einer Handlung lassen sich folgende Dinge bewerkstelligen:

- ☐ Du kannst eine Fertigkeit verwenden.
- ☐ Du kannst eine Mutation aktivieren.

Mit einem Manöver lassen sich folgende Dinge tun:

- ☐ Du kannst dich eine Entfernungsstufe weit bewegen.
- ☐ Du kannst in Deckung gehen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand aus deinem Inventar bereitmachen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand vom Boden aufheben.
- ☐ Du kannst eine Waffe ziehen/bereitmachen.
- ☐ Du kannst eine Waffe nachladen.

ENTFERNUNG & BEWEGUNG

In einem Konflikt wird die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in Entfernungsstufen gemessen.

Auf Armeslänge: Die Kämpfer stehen direkt nebeneinander.

Nah: Einige Schritte weit entfernt.

Kurz: 20 bis 30 Meter weit entfernt.

Weit: Einige hundert Meter weit entfernt.

Extrem: So weit entfernt, wie du mit nacktem Auge sehen kannst.

TRAUMA

Wenn du eine Fertigkeit verwendest und dabei den Wurf strapazierst, kann es passieren, dass du Trauma erleidest. Das verringert (temporär) denjenigen Attributwert, den du für die Fertigkeit verwendet hast. Wenn einer deiner Attributwerte auf 0 fällt, bist du gebrochen. Du kommst für W6 Stunden oder bis dich jemand heilt nicht mehr auf die Beine und kannst keine Fertigkeiten einsetzen. Im Anschluss erhältst du einen Attributpunkt zurück und kannst dich auf normale Weise erholen. Erholung: Die Anforderungen, damit du dich erholen kannst, hängen von der Art des Traumas ab:

- ☐ **Schaden (Trauma gegen Stärke):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Fraß pro Punkt.
- ☐ **Erschöpfung (Trauma gegen Geschicklichkeit):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Wasser pro Punkt.
- ☐ **Verwirrung (Trauma gegen Verstand):** Mindestens vier Stunden Schlaf.
- ☐ **Zweifel (Trauma gegen Empathie):** Ein Moment der seelischen Verbundenheit mit einem anderen Mutanten.

PANZERUNG

Panzerung schützt dich vor Schaden. Es hängt vom Schutzwert einer Panzerung ab, wie gut sie dich schützt. Wenn du Schaden erleidest, würfelst du eine Anzahl Ausrüstungswürfel entsprechend deinem Panzerungswert. Für jedes  (oder jede 6), das du erzielst, wird der erlittene Schaden um 1 gesenkt. Wenn nicht der ganze Schaden reduziert wird, sinkt der Wert der Panzerung für jedes gewürfelte  um 1. Panzerung schützt nicht vor Schaden, der durch strapazierte Würfe an sich zustande kommt.

KRITISCHE WUNDEN

Wenn du durch Schaden gebrochen wirst, erleidest du zusätzliche eine kritische Wunde. Wirf einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle für Kritische Wunden auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts. Tod: Wenn deine kritische Wunde als tödlich beschrieben steht, muss jemand einen erfolgreichen Heilen-Wurf ablegen, um dein Leben zu retten. Ansonsten stirbst du nach Ablauf der angegebenen Zeit.

MUTANT

CHARAKTERBOGEN

JAHR NULL

ATTRIBUTE	
Stärke	☐ Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Geschickl.	☐ Erschöpfung ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Verstand	☐ Verwirrung ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Empathie	☐ Zweifel ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ZUSTÄNDE	
Verhungern	☐
Verdurstend	☐
Schlaflos	☐
Erfrierend	☐
Kritische Verletzungen:	
☐	
☐	

FERTIGKEITEN	
Auskundschaften (Verstand)	☐
Begreifen (Verstand)	☐
Bewegen (Geschicklichkeit)	☐
Emotionsgefühl (Empathie)	☐
Erdulden (Stärke)	☐
Heilen (Empathie)	☐
Kraftakt (Stärke)	☐
Prügeln (Stärke)	☐
Schießen (Geschicklichkeit)	☐
Schleichen (Geschicklichkeit)	☐
Manipulieren (Empathie)	☐
Zonenkunde (Verstand)	☐
Einschüchtern (Stärke)	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

FÄHLPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ERFAHRUNGSPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name:	Rolle: Vollstrecker
-------	---------------------

ERSCHEINUNG
Gesicht:
☐
Körper:
☐
Kleidung:
☐

AUSRÜSTUNG
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Kugeln:

WAFFEN	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
☐				
☐				
☐				

BEZIEHUNGEN	Kumpel
SC 1:	☐
SC 2:	☐
SC 3:	☐
SC 4:	☐
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

TALENTE
Aufs Fressbrett!
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

BEZIEHUNGEN
☐
☐
☐
☐
☐

MUTATIONSPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RÜSTUNG	Schutz
☐	☐

MUTANT

JAHR NULL



SCHRAUBER

Für andere Leute ist die Zone ein leeres Ödland voller nutzlosem Müll. Für dich hingegen ist es eine Goldmine, die niemals ausgeschöpft sein wird. Überall kann man Schrott und Überreste der Vorzeit finden. Du hast die Kunst gemeistert, diese zerstörten technologischen Wunder in neue, gebrauchsfähige Apparaturen zu verwandeln – natürlich sind sie nicht hübsch, aber sie funktionieren... meistens. Und das Volk hat gelernt, deine Künste zu schätzen.

ERSTELLE DEINEN CHARAKTER

Deinen eigenen Spielercharakter (SC) zu erstellen, geht schnell und macht Spaß. Folge einfach den folgenden neun Schritten und fülle dabei das Charakterblatt aus.

1 NAME

Wähle einen der typischen Schrauber-Namen aus der Liste oder denke dir etwas eigenes aus: Quark, Octane, Plonk, Zingo, Zippo, Delta, Iridia, Loranga, Nafta, Zanova

2 AUSSEHEN

Wähle dir etwas aus den Optionen unten aus oder überlege dir selbst etwas:

- ☐ **Gesicht:** Schutzbrille, Grinsen, stachelige Haare, haarlos, blutunterlaufene Augen, dreckig, immer kauend
- ☐ **Körper:** dünn, drahtig, extrem dürr, kleinwüchsig, fett
- ☐ **Kleidung:** schmutzig gelber Overall, Fahrradketten, geflickter Regenmantel, T-Shirt mit Heavy-Metal-Motiv, Kabel und Glühbirnen

3 ATTRIBUTE

Verteile 14 Punkte auf die vier Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie. Jedes Attribut muss einen Startwert zwischen 2 und 4 haben. Die einzige Ausnahme ist Verstand. Dieses Attribut ist das Schlüsselattribut des Schraubers und kann somit einen Startwert von 5 haben.

4 FERTIGKEITEN

Verteile 10 Punkte auf die zwölf Basisfertigkeiten (siehe unten) und deine Spezialfähigkeit Zusammenschustern. Der maximale Startwert einer jeden Fertigkeit liegt bei 3. Du musst mindestens die Stufe 1 in Zusammenschustern besitzen.

5 TALENT

Talente sind Tricks, Kniffe und Fähigkeiten, die dir einen kleinen Vorteil verleihen. Dein Talent ist für den Anfang Technikfreak. Du bekommst einen Bonus von +2, wenn du versuchst, ein Artefakt aus der Vorzeit zu begreifen.

6 MUTATIONEN

Deine Mutationen sind übermenschliche Fähigkeiten. Du erhältst zu Beginn des Spiels eine Mutation. Wirf einen W6, um zu bestimmen, worum es sich handelt:

1–2 Lebender Magnet: Du hast die Fähigkeit, willentlich starke Magnetfelder zu erzeugen. Du kannst einen Metallgegenstand auf kurze Entfernung auf ein Ziel schleudern. Der Schaden entspricht den Mutationspunkten (MP), die du ausgibst.

3–4 Insektenflügel: Dir sind fliegenartige oder schmetterlingsartige Flügel auf dem Rücken gewachsen. Du kannst bis zu 30 Meter weit fliegen. Kostet 1 MP.

Pyrokinese : Du hast die Fähigkeit, Gegenstände mit purer Willenskraft in Brand zu stecken. Du kannst auch Lebewesen 5–6 in maximal naher Entfernung in Flammen aufgehen lassen. Du verursachst dabei einen Punkt Schaden für jeden MP, den du ausgibst.

Du kannst im Laufe des Spiels mehr Mutationen entwickeln. Wirf einfach einen W6, um herauszufinden, um welche Mutation es sich handelt. Wiederhole den Wurf, wenn es eine Mutation ist, die du bereits besitzt.

7 BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle etwas aus den untenstehenden Optionen aus oder überlege dir selbst etwas:

- ... ist unglaublich. Bleib in seiner Nähe.
- ... ist ein bisschen langsam in der Birne. Am besten, du erklärst ihm Sachen. Mit vielen Details.
- ... macht dich nervös. Dir gefällt nicht, wie er dich anschaut.
- ... will nur dein Zeug haben. Behalte ihn genau im Auge.

8 BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle dir etwas aus den angegebenen Optionen aus oder überlege dir selbst etwas:

du hasst:

- ❑ Den Schrauber Pontiak, der sich für so irre schlaue hält.
- ❑ Den Hehler Sixter, der dir ein Artefakt abgeluchst hat.
- ❑ Die Pirscherin Kara, die dich in der Zone zurückgelassen hat.

Wen du beschützen willst:

- ❑ Den Boss Maximon, der gut für deine Basteleien zahlt.
- ❑ Den Vollstecker Elon, der immer da ist, wenn du ihn brauchst.
- ❑ Den Pirscher Yassan, der dir versprochen hat, dich tiefer in die Zone zu bringen.

9 AUSRÜSTUNG

Du steigst mit 2W6 Kugeln, W6 Rationen Fraß und W6 Rationen Wasser ins Spiel ein.

Wähle eine der folgenden Waffen aus, mit der du beginnst:

Schlagring, Fahrradkette, Schrottpistole

Traglast: Du kannst eine Anzahl normaler Gegenstände entsprechend deinem doppelten Stärkewert tragen. Schwere Gegenstände zählen doppelt, leichte Gegenstände nur halb. Vier Rationen Fraß oder Wasser zählen als ein Gegenstand. Kugeln und andere winzige Gegenstände können vernachlässigt werden.

KURZREGELN

Du findest hier eine Kurzfassung der Spielregeln von Mutant: Jahr Null. Um mitzuspielen brauchst du einige sechsseitige Würfel in drei verschiedenen Farben oder einfach das spezielle Würfelset für Mutant: Jahr Null.

FERTIGKEITEN VERWENDEN

Wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest, wirfst du eine Anzahl von Fertigkeitswürfeln (grün) entsprechend deiner Fertigkeitsstufe und eine Anzahl Basiswürfel (gelb) entsprechend deinem aktuellen Wert im betreffenden Attribut. Solltest du außerdem geeignete Ausrüstung benutzen, kommen zusätzlich eine Anzahl von Ausrüstungswürfeln (schwarz) entsprechend dem Ausrüstungsbonus

des Gegenstandes hinzu. Damit deine Handlung erfolgreich ist, musst du mindestens eine 6 oder ein  erzielen.

Vergleichender Wurf: Wenn die Regeln einen vergleichenden Wurf verlangen, legen du und dein Gegner jeweils einen Wurf mit einer Fertigkeit ab. Du musst mehr  oder 6en erzielen als dein Gegner, um in dieser vergleichenden Probe erfolgreich zu sein.

WÜRFE STRAPAZIEREN

Wenn du eine Aufgabe unbedingt schaffen oder dein Ergebnis verbessern willst, kannst du einen Wurf strapazieren. Du schnappst dir dazu einfach alle Würfel, die kein ,  oder  zeigen (bei normalen Würfeln: keine Einsen und Sechsen) und wirfst sie noch einmal. Du bekommst damit noch eine Chance, /Sechsen zu erzielen. Jedes  oder  (Einsen bei normalen Würfeln) jedes = oder  (1en auf einem Basiswürfel oder Ausrüstungswürfel) hat besondere Auswirkungen, wenn du den Wurf strapazierst:

Du erleidest einen Punkt Trauma gegen das Attribut, das du für die Fertigkeit verwendet hast, für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast. Außerdem erhältst du einen Mutationspunkt (MP).

Der Ausrüstungsbonus des Gegenstands, den du verwendest, sinkt um eine Stufe für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast.

DIE FERTIGKEITEN DES SPIELS

Es gibt im Spiel zwölf Grundfertigkeiten. Außerdem gibt es für jede Rolle eine Spezialfertigkeit. Jede Fertigkeit ist dauerhaft mit einem Attribut verbunden.

Erdulden (Stärke): Wenn die Zone ihren Tribut fordert, wenn dich deine Beine nicht mehr tragen wollen, würfelst du auf Erdulden, um nicht aufzugeben.

Kraftakt (Stärke): Wenn Ruinen oder Schutt dir den Weg versperren und du etwas Schweres heben oder schieben musst, dann würfelst du auf Kraftakt, um dies zu bewerkstelligen.

Prügeln (Stärke): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du einen Gegner im Nahkampf angreiffst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche (RAD) (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden.

Schleichen (Geschicklichkeit): Um unbemerkt zu bleiben, musst du einen vergleichenden Wurf mit Schleichen gegen die Fertigkeit Auskundschaften deines Gegners ablegen und gewinnen.

Bewegen (Geschicklichkeit): Wenn du einer Gefahr entkommen, eine schwierige Kletterpartie oder einen anspruchsvollen Sprung machen willst, würfelst du auf Bewegen.

Schießen (Geschicklichkeit): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du eine Fernkampfwaffe gegen einen Gegner einsetzen willst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche  (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden. Jeder Schuss mit einer Fernkampfwaffe verbraucht einen Schuss Munition. Die meisten dieser Waffen müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Dies kostet jeweils ein Manöver. Manche Artefaktwaffen bilden hier eine Ausnahme.

Auskundschaften (Verstand): Wenn du versuchst, einen Schleichenden Gegner zu entdecken, würfelst du auf Auskundschaften. Dies ist ein vergleichender Wurf (siehe oben).

Begreifen (Verstand): Du verwendest diese Fertigkeit, wenn du ein Artefakt aus der Vorzeit verstehen möchtest, um es richtig benutzen zu können.

Zonenkunde (Verstand): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, wenn du ein Monster oder Phänomen in der Zone identifizieren möchtest. Bist du erfolgreich, erhältst du Informationen über ihre Eigenschaften und Effekte.

Emotionsgespür (Empathie): Wenn jemand versucht, dich zu manipulieren, verwendest du diese Fertigkeit, um es zu verhindern. Du kannst die Fertigkeit auch benutzen, um den Gefühlszustand eines Anderen zu deuten.

Manipulation (Empathie): Wenn du versuchst, jemanden zu überreden, auszutricksen oder zu verführen, legst du einen vergleichenden Wurf auf Manipulation gegen das Emotionsgespür des Gegners ab. Bist du erfolgreich, muss dir dein Gegner ein vernünftiges Angebot machen.

Heilen (Empathie): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, um einen gebrochenen Charakter wieder auf die Beine zu bringen. Bei Erfolg wird bei dem Anderen ein Attributpunkt deiner Wahl geheilt.

Zusammenschustern (Verstand): Du würfelst auf diese Fertigkeit, aus dem Schrott der Zone ein funktionierendes Utensil zu bauen. Es gewährt einen Ausrüstungsbonus in Höhe der gewürfelten  (oder für jede 6), kann aber nur einmal benutzt werden.

MUTATIONSPUNKTE

Wenn du eine Mutation zum Einsatz bringen möchtest, verbrauchst du Mutationspunkte. Zu Beginn einer jeden Spielsitzung bekommst du MP entsprechend der Anzahl der Mutationen, die du besitzt. Du kannst MP auch dadurch erhalten, dass du deine Würfe strapazierst. MP werden von einer Spielsitzung in die nächste übernommen. Zu keinem Zeitpunkt kannst du mehr als 10 MP besitzen.

FEHLZÜNDUNG

Du musst nicht würfeln, um zu sehen, ob eine Mutation funktioniert. Sie kann aber sehr wohl eine Fehlzündung erleiden, die schwerwiegende Folgen hat. Würfle einen Basiswürfel für jeden MP, den du bei Aktivierung der Mutation einsetzt. Wenn du ein oder mehr  (1en) erzielst, erleidet die Mutation die besagte Fehlzündung. Es kommt zwar auch zum gewünschten Effekt der Mutation, aber es passiert auch noch etwas anderes, für dich meist benachteiligendes. Wirf einen weiteren W6 und konsultiere die Tabelle auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts.

KONFLIKT

Konflikte werden in Runden ausgetragen. Wenn die erste Runde beginnt, würfelt jeder, der am Konflikt teilnimmt, seine Initiative. Dabei wirft er einen W6. Mutationen und Talente können diesen Wurf beeinflussen. Der Initiativewurf bestimmt die Reihenfolge der Handlungen aller Charaktere innerhalb des Konfliktes.

Aktionen & Manöver: Wenn du in einem Konflikt an der Reihe bist, darfst du jeweils eine Handlung und ein Manöver ausführen. Alternativ kannst du auch zwei Manöver ausführen, aber dann fällt deine Handlung weg.

Mittels einer Handlung lassen sich folgende Dinge bewerkstelligen:

- ☐ Du kannst eine Fertigkeit verwenden.
- ☐ Du kannst eine Mutation aktivieren.

Mit einem Manöver lassen sich folgende Dinge tun:

- ☐ Du kannst dich einen Entfernungsstufe weit bewegen.
- ☐ Du kannst in Deckung gehen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand aus deinem Inventar bereitmachen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand vom Boden aufheben.
- ☐ Du kannst eine Waffe ziehen/bereitmachen.
- ☐ Du kannst eine Waffe nachladen.

ENTFERNUNG & BEWEGUNG

In einem Konflikt wird die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in Entfernungsstufen gemessen.

Auf Armeslänge: Die Kämpfer stehen direkt nebeneinander.

Nah: Einige Schritte weit entfernt.

Kurz: 20 bis 30 Meter weit entfernt.

Weit: Einige hundert Meter weit entfernt.

Extrem: So weit entfernt, wie du mit nacktem Auge sehen kannst.

TRAUMA

Wenn du eine Fertigkeit verwendest und dabei den Wurf strapazierst, kann es passieren, dass du Trauma erleidest. Das verringert (temporär) denjenigen Attributwert, den du für die Fertigkeit verwendet hast. Wenn einer deiner Attributwerte auf 0 fällt, bist du gebrochen. Du kommst für W6 Stunden oder bis dich jemand heilt nicht mehr auf die Beine und kannst keine Fertigkeiten einsetzen. Im Anschluss erhältst du einen Attributpunkt zurück und kannst dich auf normale Weise erholen. Erholung: Die Anforderungen, damit du dich erholen kannst, hängen von der Art des Traumas ab:

- ☐ **Schaden (Trauma gegen Stärke):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Fraß pro Punkt.
- ☐ **Erschöpfung (Trauma gegen Geschicklichkeit):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Wasser pro Punkt.
- ☐ **Verwirrung (Trauma gegen Verstand):** Mindestens vier Stunden Schlaf.
- ☐ **Zweifel (Trauma gegen Empathie):** Ein Moment der seelischen Verbundenheit mit einem anderen Mutanten.

PANZERUNG

Panzerung schützt dich vor Schaden. Es hängt vom Schutzwert einer Panzerung ab, wie gut sie dich schützt. Wenn du Schaden erleidest, würfelst du eine Anzahl Ausrüstungswürfel entsprechend deinem Panzerungswert. Für jedes  (oder jede 6), das du erzielst, wird der erlittene Schaden um 1 gesenkt. Wenn nicht der ganze Schaden reduziert wird, sinkt der Wert der Panzerung für jedes gewürfelte  um 1. Panzerung schützt nicht vor Schaden, der durch strapazierte Würfe an sich zustande kommt.

KRITISCHE WUNDEN

Wenn du durch Schaden gebrochen wirst, erleidest du zusätzliche eine kritische Wunde. Wirf einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle für Kritische Wunden auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts. Tod: Wenn deine kritische Wunde als tödlich beschrieben steht, muss jemand einen erfolgreichen Heilen-Wurf ablegen, um dein Leben zu retten. Ansonsten stirbst du nach Ablauf der angegebenen Zeit.

MUTANT

CHARAKTERBOGEN

JAHR NULL

ATTRIBUTE



Stärke		Schaden							
Geschickl.		Erschöpfung							
Verstand		Verwirrung							
Empathie		Zweifel							

ZUSTÄNDE

Verhungern		Verdurstend	
Schlaflos		Erfrierend	
Kritische Verletzungen:			

FERTIGKEITEN



Auskundschaften (Verstand)	
Begreifen (Verstand)	
Bewegen (Geschicklichkeit)	
Emotionsgefühl (Empathie)	
Erdulden (Stärke)	
Heilen (Empathie)	
Kraftakt (Stärke)	
Prügeln (Stärke)	
Schießen (Geschicklichkeit)	
Schleichen (Geschicklichkeit)	
Manipulieren (Empathie)	
Zonenkunde (Verstand)	
Zusammenschustern (Verstand)	

FÄHLPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ERFAHRUNGSPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Name:

Rolle: Schrauber

ERSCHEINUNG

Gesicht:	
Körper:	
Kleidung:	

AUSRÜSTUNG



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Kugeln:	

WAFFEN



Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten

BEZIEHUNGEN

SC 1:	
SC 2:	
SC 3:	
SC 4:	
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

TALENTE

Technikfreak	

BEZIEHUNGEN

MUTATIONSPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

RÜSTUNG



Schutz

----------------------	----------------------

MUTANT

JAHR NULL

ERSTELLE DEINEN CHARAKTER

Deinen eigenen Spielercharakter (SC) zu erstellen geht ganz schnell und macht Spaß. Folge einfach den folgenden neun Schritten und fülle das Charakterblatt aus.

1 NAME

Wähle einen der typischen Pirscher-Namen aus der Liste oder denke dir etwas eigenes aus: Danko, Endel, Franton, Hammed, Max, Felin, Jena, Katin, Krin, Tula

2 AUSSEHEN

Wähle etwas aus den folgenden Optionen unten oder überlege dir selbst etwas:

- ☐ Gesicht: unter einer Kapuze verborgen, vernarbt Gesicht, haarlos, kränklich blass, bandagiert
- ☐ Körper: androgyn, drahtig, muskulös, klein
- ☐ Kleidung: Regenmantel, Overall, Tarnkleidung, Armeestiefel, Rucksack

3 ATTRIBUTE

Verteile 14 Punkte auf die vier Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie. Jedes Attribut muss einen Startwert zwischen 2 und 4 haben. Die einzige Ausnahme ist Geschicklichkeit. Dieses Attribut ist das Schlüsselattribut des Pirschers und kann somit einen Startwert von 5 haben.

4 FERTIGKEITEN

Verteile 10 Punkte auf die zwölf Basisfertigkeiten (siehe unten) und deine Spezialfähigkeit Pfadfinder. Der maximale Startwert einer jeden Fertigkeit liegt bei 3. Du musst mindestens Stufe 1 in Pfadfinder besitzen.

5 TALENT

Talente sind Tricks, Kniffe und Fähigkeiten, die dir einen kleinen Vorteil verleihen. Dein Talent ist Kampfveteran. Bei allen Initiativwürfen wirfst du zwei Würfel anstatt nur einen. Verwende das jeweils höhere Ergebnis.

6 MUTATIONEN

Deine Mutationen sind übermenschliche Fähigkeiten. Du erhältst zu Beginn des Spiels eine Mutation. Wirf einen W6, um zu bestimmen, worum es sich handelt:

1-2

Extreme Reflexe: Du hast übermenschliche Reflexe. Du kannst für jeden Mutationspunkt, den du ausgibst, +2 auf deinen Initiativwurf zu Beginn eines Konflikts addieren. Du musst die MP ausgeben, ehe du den betreffenden Initiativwurf ablegst.

3-4

Flammenatem: Du kannst sengendes Feuer auf einen Gegner in bis zu naher Entfernung speien. Du verursachst Schaden in Höhe der Anzahl der Mutationspunkte (MP), die du ausgibst.

PIRSCHER

Lass' sie dich voller Abscheu anstarren. Sollen sie vor dir zurückweichen, aus Angst, die Fäulnis könnte auf sie überspringen. Dich fürchten sie wie den Tod selbst. Sollen sie doch! Sie hassen dich, aber sie brauchen dich auch. Nur du kennst den Weg durch die Zone, die sicheren Pfade, um die Friedhöfe der Vorzeit zu durchqueren. Du weißt, wo die Artefakte verborgen liegen und wo die Monster hausen. Du bist ein Pirscher.

Sprinter: Du kannst auf kurze Entfernung extrem schnell laufen. Deine Bewegungsgeschwindigkeit wird für eine Runde verdoppelt. Jedes Manöver, das du für Bewegung aufwendest, zählt ebenfalls doppelt. Kostet 1 MP zur Aktivierung.

Du kannst im Laufe des Spiels mehr Mutationen entwickeln. Wirf einfach einen W6, um herauszufinden, um welche Mutation es sich handelt. Wiederhole den Wurf, wenn es eine Mutation ist, die du bereits hast.

7 BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle aus den folgenden Optionen unten oder überlege dir selbst etwas:

- ... ist mit dir durch die Zone gewandert und hat überlebt.
- ... ist ein angeberischer Idiot. Wenn er dir in die Quere kommt, machst du ihn kalt.
- ... könnte dich tatsächlich verstehen. Wagst du es, dich zu öffnen?
- ... ist eine Gefahr für alle. Bleib auf Abstand.

8 BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle etwas aus den folgenden Optionen unten oder überlege dir selbst etwas:

Wen du hasst:

- ❑ Den Pirscher Yassan, weil er tiefer in die Zone vorgedrungen ist als du.
- ❑ Den Vollstrecker Elon, der deinen einzigen Freund getötet hat.
- ❑ Die Chronistin Astrina, die dich nicht in Ruhe lassen will.

Wen du beschützen willst:

- ❑ Den Schrauber Pontiak. Er ist echt nervtötend, aber ohne dich wäre er tot.
- ❑ Die Sklavin Eriel. Niemand verdient ein Leben in Ketten. Besonders nicht sie.
- ❑ Niemanden. Wer sich nicht selbst schützen kann, verdient den Tod.

9 AUSRÜSTUNG

Du steigst mit W6 Kugeln, W6 Rationen Fraß und 2W6 Rationen Wasser ins Spiel ein.

Wähle eine dieser Waffen aus: Rohrgewehr, Schrottpistole, Bogen (mit fünf Pfeilen)

Traglast: Du kannst eine Anzahl normaler Gegenstände entsprechend deinem doppelten Stärkewert tragen. Schwere Gegenstände zählen doppelt, leichte Gegenstände nur halb. Vier Rationen Fraß oder Wasser zählen als ein Gegenstand. Kugeln und andere winzige Gegenstände sind bei der Berechnung der Traglast zu vernachlässigen.

KURZREGELN

Du findest hier eine Kurzfassung der Spielregeln von Mutant: Jahr Null. Um mitzuspielen brauchst du einige sechsseitige Würfel in drei verschiedenen Farben oder einfach das spezielle Würfelset für Mutant: Jahr Null.

FERTIGKEITEN VERWENDEN

Wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest, wirfst du eine Anzahl von Fertigkeitwürfeln (grün) entsprechend deiner Fertigkeitsstufe und eine Anzahl Basiswürfel (gelb) entsprechend deinem aktuellen Wert im betreffenden Attribut. Solltest du außerdem geeignete

Ausrüstung benutzen, kommen zusätzlich eine Anzahl von Ausrüstungswürfeln (schwarz) entsprechend dem Ausrüstungsbonus des Gegenstandes hinzu. Damit deine Handlung erfolgreich ist, musst du mindestens eine 6 oder ein  erzielen.

Vergleichender Wurf: Wenn die Regeln einen vergleichenden Wurf verlangen, legen du und dein Gegner einen jeweils einen Wurf mit einer Fertigkeit ab. Du musst mehr  oder 6en erzielen als dein Gegner, um in dieser vergleichenden Probe erfolgreich zu sein.

WÜRFE STRAPAZIEREN

Wenn du eine Aufgabe unbedingt schaffen oder dein Ergebnis verbessern willst, kannst du einen Wurf strapazieren. Du schnappst dir dazu einfach alle Würfel, die kein  oder  zeigen (bei normalen Würfeln: keine Einsen und Sechsen) und wirfst sie noch einmal. Du bekommst damit noch eine Chance, /Sechsen zu erzielen. Jedes  oder  (Einsen bei normalen Würfeln) jedes = oder [Flamme] (1en auf einem Basiswürfel oder Ausrüstungswürfel) hat besondere Auswirkungen, wenn du den Wurf strapazierst:

Du erleidest einen Punkt Trauma gegen das Attribut, das du für die Fertigkeit verwendet hast, für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast. Außerdem erhältst du einen Mutationspunkt (MP).

Der Ausrüstungsbonus des Gegenstands, den du verwendest hast, sinkt um eine Stufe für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast.

DIE FERTIGKEITEN DES SPIELS

Es gibt im Spiel zwölf Grundfertigkeiten. Außerdem gibt es für jede Rolle eine Spezialfertigkeit. Jede Fertigkeit ist dauerhaft mit einem Attribut verbunden.

Erdulden (Stärke): Wenn die Zone ihren Tribut fordert, wenn dich deine Beine nicht mehr tragen wollen, würfelst du auf Erdulden, um nicht aufzugeben.

Kraftakt (Stärke): Wenn Ruinen oder Schutt dir den Weg versperren und du etwas Schweres heben oder schieben musst, dann würfelst du auf Kraftakt, um dies zu bewerkstelligen.

Prügeln (Stärke): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du einen Gegner im Nahkampf angreiffst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche  (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden.

Schleichen (Geschicklichkeit): Um unbemerkt zu bleiben, musst du einen vergleichenden Wurf mit Schleichen gegen die Fertigkeit Auskundschaften deines Gegners ablegen und gewinnen.

Bewegen (Geschicklichkeit): Wenn du einer Gefahr entkommen, eine schwierige Kletterpartie oder einen anspruchsvollen Sprung machen willst, würfelst du auf Bewegen.

Schießen (Geschicklichkeit): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du eine Fernkampfwaffe gegen einen Gegner einsetzen willst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche  (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden. Jeder Schuss mit einer Fernkampfwaffe verbraucht einen Schuss Munition. Die meisten dieser Waffen müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Dies kostet jeweils ein Manöver. Manche Artefaktwaffen bilden hier eine Ausnahme.

Auskundschaften (Verstand): Wenn du versuchst, einen Schleichenden Gegner zu entdecken, würfelst du auf Auskundschaften. Dies ist ein vergleichender Wurf (siehe oben).

Begreifen (Verstand): Du verwendest diese Fertigkeit, wenn du ein Artefakt aus der Vorzeit verstehen möchtest, um es richtig benutzen zu können.

Zonenkunde (Verstand): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, wenn du ein Monster oder Phänomen in der Zone identifizieren möchtest. Bist du erfolgreich, erhältst du Informationen über ihre Eigenschaften und Effekte.

Emotionsgespür (Empathie): Wenn jemand versucht, dich zu manipulieren, verwendest du diese Fertigkeit, um es zu verhindern. Du kannst die Fertigkeit auch benutzen, um den Gefühlszustand eines Anderen zu deuten.

Manipulation (Empathie): Wenn du versuchst, jemanden zu überreden, auszutricksen oder zu verführen, legst du einen vergleichenden Wurf auf Manipulation gegen das Emotionsgespür des Gegners ab. Bist du erfolgreich, muss dir dein Gegner ein vernünftiges Angebot machen.

Heilen (Empathie): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, um einen gebrochenen Charakter wieder auf die Beine zu bringen. Bei Erfolg wird bei dem Anderen ein Attributpunkt deiner Wahl geheilt.

Pfadfinder (Geschicklichkeit): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du einen neuen Sektor in der Zone betrittst. Wenn du erfolgreich bist, nimmst du alle Bedrohungen des Sektors wahr, bevor sie dich bemerken können.

MUTATIONSPUNKTE

Wenn du eine Mutation zum Einsatz bringen möchtest, verbrauchst du Mutationspunkte. Zu Beginn einer jeden Spielsitzung bekommst du MP entsprechend der Anzahl der Mutationen, die du besitzt. Du kannst MP auch dadurch erhalten, dass du deine Würfe strapazierst. MP werden von einer Spielsitzung in die nächste übernommen. Zu keinem Zeitpunkt kannst du mehr als 10 MP besitzen.

FEHLZÜNDUNG

Du musst nicht würfeln, um zu sehen, ob eine Mutation funktioniert. Sie kann aber sehr wohl eine Fehlzündung erleiden, die schwerwiegende Folgen hat. Würfle einen Basiswürfel für jeden MP, den du bei Aktivierung der Mutation einsetzt. Wenn du ein oder mehr  (1en) erzielst, erleidet die Mutation die besagte Fehlzündung. Es kommt zwar auch zum gewünschten Effekt der Mutation, aber es passiert auch noch etwas anderes, für dich meist benachteiligendes. Wirf einen weiteren W6 und konsultiere die Tabelle auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts.

KONFLIKT

Konflikte werden in Runden ausgetragen. Wenn die erste Runde beginnt, würfelt jeder, der am Konflikt teilnimmt, seine Initiative. Dabei wirft er einen W6. Mutationen und Talente können diesen Wurf beeinflussen. Der Initiativewurf bestimmt die Reihenfolge der Handlungen aller Charaktere innerhalb des Konfliktes.

Aktionen & Manöver: Wenn du in einem Konflikt an der Reihe bist, darfst du jeweils eine Handlung und ein Manöver ausführen. Alternativ kannst du auch zwei Manöver ausführen, aber dann fällt deine Handlung weg.

Mittels einer Handlung lassen sich folgende Dinge bewerkstelligen:

- Du kannst eine Fertigkeit verwenden.

- Du kannst eine Mutation aktivieren.

Mit einem Manöver lassen sich folgende Dinge tun:

- Du kannst dich einen Entfernungsstufe weit bewegen.
- Du kannst in Deckung gehen.
- Du kannst einen Gegenstand aus deinem Inventar bereitmachen.
- Du kannst einen Gegenstand vom Boden aufheben.
- Du kannst eine Waffe ziehen/bereitmachen.
- Du kannst eine Waffe nachladen.

ENTFERNUNG & BEWEGUNG

In einem Konflikt wird die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in Entfernungsstufen gemessen.

Auf Armeslänge: Die Kämpfer stehen direkt nebeneinander.

Nah: Einige Schritte weit entfernt.

Kurz: 20 bis 30 Meter weit entfernt.

Weit: Einige hundert Meter weit entfernt.

Extrem: So weit entfernt, wie du mit nacktem Auge sehen kannst.

TRAUMA

Wenn du eine Fertigkeit verwendest und dabei den Wurf strapazierst, kann es passieren, dass du Trauma erleidest. Das verringert (temporär) denjenigen Attributwert, den du für die Fertigkeit verwendet hast. Wenn einer deiner Attributwerte auf 0 fällt, bist du gebrochen. Du kommst für W6 Stunden oder bis dich jemand heilt nicht mehr auf die Beine und kannst keine Fertigkeiten einsetzen. Im Anschluss erhältst du einen Attributpunkt zurück und kannst dich auf normale Weise erholen. Erholung: Die Anforderungen, damit du dich erholen kannst, hängen von der Art des Traumas ab:

- **Schaden (Trauma gegen Stärke):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Fraß pro Punkt.
- **Erschöpfung (Trauma gegen Geschicklichkeit):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Wasser pro Punkt.
- **Verwirrung (Trauma gegen Verstand):** Mindestens vier Stunden Schlaf.
- **Zweifel (Trauma gegen Empathie):** Ein Moment der seelischen Verbundenheit mit einem anderen Mutanten.

PANZERUNG

Panzerung schützt dich vor Schaden. Es hängt vom Schutzwert einer Panzerung ab, wie gut sie dich schützt. Wenn du Schaden erleidest, würfelst du eine Anzahl Ausrüstungswürfel entsprechend deinem Panzerungswert. Für jedes  (oder jede 6), das du erzielst, wird der erlittene Schaden um 1 gesenkt. Wenn nicht der ganze Schaden reduziert wird, sinkt der Wert der Panzerung für jedes gewürfelte  um 1. Panzerung schützt nicht vor Schaden, der durch strapazierte Würfe an sich zustande kommt.

KRITISCHE WUNDEN

Wenn du durch Schaden gebrochen wirst, erleidest du zusätzliche eine kritische Wunde. Wirf einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle für Kritische Wunden auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts. Tod: Wenn deine kritische Wunde als tödlich beschrieben steht, muss jemand einen erfolgreichen Heilen-Wurf ablegen, um dein Leben zu retten. Ansonsten stirbst du nach Ablauf der angegebenen Zeit.

MUTANT

CHARAKTERBOGEN

JAHR NULL

ATTRIBUTE	
Stärke	☐ Schaden ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Geschickl.	☐ Erschöpfung ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Verstand	☐ Verwirrung ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Empathie	☐ Zweifel ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ZUSTÄNDE	
Verhungern	☐
Verdurstend	☐
Schlaflos	☐
Erfrierend	☐
Kritische Verletzungen:	
☐	
☐	

FERTIGKEITEN	
Auskundschaften (Verstand)	☐
Begreifen (Verstand)	☐
Bewegen (Geschicklichkeit)	☐
Emotionsgefühl (Empathie)	☐
Erdulden (Stärke)	☐
Heilen (Empathie)	☐
Kraftakt (Stärke)	☐
Prügeln (Stärke)	☐
Schießen (Geschicklichkeit)	☐
Schleichen (Geschicklichkeit)	☐
Manipulieren (Empathie)	☐
Zonenkunde (Verstand)	☐
Pfadfinder (Geschicklichkeit)	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

FÄHLPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ERFAHRUNGSPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name:	Rolle: Pirscher
-------	-----------------

ERSCHEINUNG
Gesicht:
☐
Körper:
☐
Kleidung:
☐

AUSRÜSTUNG
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
Kugeln:

WAFFEN	Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten
☐				
☐				
☐				

BEZIEHUNGEN	Kumpel
SC 1:	☐
SC 2:	☐
SC 3:	☐
SC 4:	☐
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

TALENTE
Kampfveteran
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

BEZIEHUNGEN
☐
☐
☐
☐
☐

MUTATIONSPUNKTE
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RÜSTUNG	Schutz
☐	☐

MUTANT

JAHR NULL



HEHLER

Kugeln? Fraß? Wasser? Artefakte? Ein warmer Leib neben deinem? Was auch immer die Leute brauchen, du kannst es besorgen. Irgendwie. Es war schon immer deine Überlebensstrategie, die Bedürfnisse anderer zu erkennen und sie zu erfüllen. Schon seit du ein kleiner Schwächling warst, kommst du über die Runden, indem du dich bei den großen Jungs anbietest.

ERSTELLE DEINEN CHARAKTER

Deinen eigenen Spielercharakter (SC) zu erstellen, geht schnell und macht Spaß. Folge einfach diesen neun Schritten fülle das Charakterblatt aus.

1 NAME

Wähle einen der typischen Hehler-Namen aus der Liste oder denke dir etwas eigenes aus: Abed, Denrik, Fillix, Jonar, Leodor, Jol isa, Lula, Marlian, Monja, Novia

2 AUSSEHEN

Wähle etwas aus den folgenden Optionen unten oder überlege dir selbst etwas:

- Gesicht: hübsch, immer mit einem Lächeln, unnatürlich attraktiv, schmierig
- Körper: schlank, dürr, kleinwüchsig, asymmetrisch, keine Beine
- Kleidung: Anzug, Kleid, buntes T-Shirt, Ledermantel, Hut, Handschuhe

3 ATTRIBUTE

Verteile 14 Punkte auf die vier Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Verstand und Empathie. Jedes Attribut muss einen Startwert zwischen 2 und 4 haben. Die einzige Ausnahme ist Empathie. Dieses Attribut ist das Schlüsselattribut des Hehlers und kann somit einen Startwert von 5 haben.

4 FERTIGKEITEN

Verteile 10 Punkte auf die zwölf Basisfertigkeiten (siehe unten) und deine Spezialfähigkeit Aushandeln. Der maximale Startwert einer jeden Fertigkeit liegt bei 3. Du musst mindestens Stufe 1 in Aushandeln besitzen.

5 TALENT

Talente sind Tricks, Kniffe und Fähigkeiten, die dir einen kleinen Vorteil verleihen. Dein Talent heißt Druckmittel. Wähle einen wichtigen NSC, über den du belastende Informationen besitzt. Entscheide zusammen mit dem SL, worum es sich bei diesen Informationen genau handelt.

6 MUTATIONEN

Deine Mutationen sind übermenschliche Fähigkeiten. Du erhältst zu Beginn des Spiels eine Mutation. Wirf einen W6, um zu bestimmen, worum es sich handelt:

Grauen: Dein Gehirn hat die Fähigkeit, die Gedanken anderer zu beeinflussen und lebenssechte Halluzinationen zu erzeugen.
1–2 Das Ziel darf sich maximal in naher Entfernung befinden. Für jeden MP, den du aus gibst, kannst du einen Punkt Verwirrung oder Zweifel im Ziel erzeugen.

Puppenspieler: Durch schiere Willenskraft kannst du die Kontrolle über andere humanoide Kreaturen in maximal naher Entfernung übernehmen. Du kannst entscheiden, was die nächste Handlung des Ziels sein soll. Kostet 1 MP. Das Opfer für seine Handlung selbst auf Erfolg.

Telepathie: Du kannst die Gedanken humanoider Kreaturen in maximal naher Entfernung lesen. Für jeden MP, den du aus gibst, erhältst du die Antwort auf eine der folgenden Fragen: Lügt sie/er? Verbirgt sie/er etwas? Was denkt sie/er im Augenblick?

Du kannst im Laufe des Spiels mehr Mutationen entwickeln. Wirf einfach einen W6, um herauszufinden, um welche Mutation es sich handelt. Wiederhole den Wurf, wenn es eine Mutation ist, die du bereits hast.

7 BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN SC

Wähle etwas aus den untenstehenden Optionen aus oder überlege dir selbst etwas:

- ... hat dich um einige Kugeln betrogen. Dafür wird er bezahlen.
- ... hat dich aus Schwierigkeiten herausgeholt. Was will er als Gegenleistung?
- ... ist dein Weg an die Spitze. Bleib in seiner Nähe.
- ... ist dumm und leicht zu manipulieren.

8 BEZIEHUNGEN ZU NSC

Wähle etwas aus den folgenden Optionen aus oder überlege dir selbst etwas

du hasst:

- ❑ Den Hehler Milix, der dir Kugeln schuldet, aber seine Schulden verschleppt.
- ❑ Den Boss Maximon, der dich von seinen Vollstreckern verprügeln hat lassen.
- ❑ Den Schrauber Pontiak, der niemals liefert, was er verspricht.

Wen du beschützen willst:

- ❑ Den Vollstrecker Elon. Du brauchst ihn und er braucht dich.
- ❑ Den Pirscher Yassan, wegen der Beute, die er in der Zone findet.
- ❑ Marlotte, die dein Beschützer in der Arche ist.

9 AUSTRÜSTUNG

Du steigst mit 2W6 Kugeln, 2W6 Rationen Fraß und W6 Rationen Wasser ins Spiel ein.

Wähle eine dieser Waffen aus: Schrottmesser, Schlagring, Schrott-Ta-schenpistole (leichte Waffen)

Traglast: Du kannst eine Anzahl normaler Gegenstände entsprechend deinem doppelten, vollen Stärkewert tragen. Schwere Gegenstände zählen doppelt, leichte Gegenstände nur halb. Vier Rationen Fraß oder Wasser zählen als ein Gegenstand. Kugeln und andere winzige Gegenstände können bei der Berechnung der Traglast vernachlässigt werden.

KURZREGELN

Du findest hier eine Kurzfassung der Spielregeln von Mutant: Jahr Null. Um mitzuspielen brauchst du einige sechsseitige Würfel in drei verschiedenen Farben oder einfach das spezielle Würfelset für Mutant: Jahr Null.

FERTIGKEITEN VERWENDEN

Wenn du eine Fertigkeit einsetzen möchtest, wirfst du eine Anzahl von Fertigkeitswürfeln (grün) entsprechend deiner Fertigkeitsstufe und eine Anzahl Basiswürfel (gelb) entsprechend deinem aktuellen Wert im betreffenden Attribut. Solltest du außerdem geeignete Ausrüstung benutzen, kommen zusätzlich eine Anzahl von Ausrüstungswürfeln (schwarz) entsprechend dem Ausrüstungsbonus des Gegenstandes hinzu. Damit deine Handlung erfolgreich ist, musst du mindestens eine 6 oder ein  erzielen.

Vergleichender Wurf: Wenn die Regeln einen vergleichenden Wurf verlangen, legen du und dein Gegner einen jeweils einen Wurf mit einer Fertigkeit ab. Du musst mehr  oder 6en erzielen als dein Gegner, um in dieser vergleichenden Probe erfolgreich zu sein.

WÜRFE STRAPAZIEREN

Wenn du eine Aufgabe unbedingt schaffen oder dein Ergebnis verbessern willst, kannst du einen Wurf strapazieren. Du schnappst dir dazu einfach alle Würfel, die kein ,  oder  zeigen (bei normalen Würfeln: keine Einsen und Sechsen) und wirfst sie noch einmal. Du bekommst damit noch eine Chance, /Sechsen zu erzielen. Jedes  oder  (Einsen bei normalen Würfeln) jedes = oder  (1en auf einem Basiswürfel oder Ausrüstungswürfel) hat besondere Auswirkungen, wenn du den Wurf strapazierst:

Du erleidest einen Punkt Trauma gegen das Attribut, das du für die Fertigkeit verwendet hast, für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast. Außerdem erhältst du einen Mutationspunkt (MP).

Der Ausrüstungsbonus des Gegenstands, den du verwendest hast, sinkt um eine Stufe für jedes , das auf dem Tisch liegt, nachdem du einen Wurf strapaziert hast.

DIE FERTIGKEITEN DES SPIELS

Es gibt im Spiel zwölf Grundfertigkeiten. Außerdem gibt es für jede Rolle eine Spezialfertigkeit. Jede Fertigkeit ist dauerhaft mit einem Attribut verbunden.

Erdulden (Stärke): Wenn die Zone ihren Tribut fordert, wenn dich deine Beine nicht mehr tragen wollen, würfelst du auf Erdulden, um nicht aufzugeben.

Kraftakt (Stärke): Wenn Ruinen oder Schutt dir den Weg versperren und du etwas Schweres heben oder schieben musst, dann würfelst du auf Kraftakt, um dies zu bewerkstelligen.

Prügeln (Stärke): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du einen Gegner im Nahkampf angreifst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche (RAD) (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden.

Schleichen (Geschicklichkeit): Um unbemerkt zu bleiben, musst du einen vergleichenden Wurf mit Schleichen gegen die Fertigkeit Auskundschaften deines Gegners ablegen und gewinnen.

Bewegen (Geschicklichkeit): Wenn du einer Gefahr entkommen, eine schwierige Kletterpartie oder einen anspruchsvollen Sprung machen willst, würfelst du auf Bewegen.

Schießen (Geschicklichkeit): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du eine Fernkampf-Waffe gegen einen Gegner einsetzen willst. Bei einem erfolgreichen Wurf verursachst du deinen Waffenschaden. Für jedes zusätzliche (RAD) (oder jede zusätzliche 6) verursachst du einen zusätzlichen Punkt Schaden. Jeder Schuss mit einer Fernkampf-Waffe verbraucht einen Schuss Munition. Die meisten dieser Waffen müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden. Dies kostet jeweils ein Manöver. Manche Artefakt-Waffen bilden hier eine Ausnahme.

Auskundschaften (Verstand): Wenn du versuchst, einen Schleichen-den Gegner zu entdecken, würfelst du auf Auskundschaften. Dies ist ein vergleichender Wurf (siehe oben).

Begreifen (Verstand): Du verwendest diese Fertigkeit, wenn du ein Artefakt aus der Vorzeit verstehen möchtest, um es richtig benutzen zu können.

Zonenkunde (Verstand): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, wenn du ein Monster oder Phänomen in der Zone identifizieren möchtest. Bist du erfolgreich, erhältst du Informationen über ihre Eigenschaften und Effekte.

Emotionsgefühl (Empathie): Wenn jemand versucht, dich zu manipulieren, verwendest du diese Fertigkeit, um es zu verhindern. Du kannst die Fertigkeit auch benutzen, um den Gefühlszustand eines Anderen zu deuten.

Manipulation (Empathie): Wenn du versuchst, jemanden zu überreden, auszutricksen oder zu verführen, legst du einen vergleichenden Wurf auf Manipulation gegen das Emotionsgefühl des Gegners ab. Bist du erfolgreich, muss dir dein Gegner ein vernünftiges Angebot machen.

Heilen (Empathie): Du würfelst mit dieser Fertigkeit, um einen gebrochenen Charakter wieder auf die Beine zu bringen. Bei Erfolg wird bei dem Anderen ein Attributpunkt deiner Wahl geheilt.

Aushandeln (Empathie): Du würfelst auf diese Fertigkeit, wenn du etwas innerhalb der Arche suchst. Wenn du erfolgreich bist, weißt du, wer das Objekt deiner Begierde besitzt. Ob er es dir jedoch geben möchte, ist wiederum eine ganz andere Frage.

MUTATIONSPUNKTE

Wenn du eine Mutation zum Einsatz bringen möchtest, verbrauchst du Mutationspunkte. Zu Beginn einer jeden Spielsitzung bekommst du MP entsprechend der Anzahl der Mutationen, die du besitzt. Du kannst MP auch dadurch erhalten, dass du deine Würfe strapazierst. MP werden von einer Spielsitzung in die nächste übernommen. Zu keinem Zeitpunkt kannst du mehr als 10 MP besitzen.

FEHLZÜNDUNG

Du musst nicht würfeln, um zu sehen, ob eine Mutation funktioniert. Sie kann aber sehr wohl eine Fehlzündung erleiden, die schwerwiegende Folgen hat. Würfle einen Basiswürfel für jeden MP, den du bei Aktivierung der Mutation einsetzt. Wenn du ein oder mehr  (1en) erzielst, erleidet die Mutation die besagte Fehlzündung. Es kommt zwar auch zum gewünschten Effekt der Mutation, aber es passiert auch noch etwas anderes, für dich meist benachteiligendes. Wirf einen weiteren W6 und konsultiere die Tabelle auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts.

KONFLIKT

Konflikte werden in Runden ausgetragen. Wenn die erste Runde beginnt, würfelt jeder, der am Konflikt teilnimmt, seine Initiative. Dabei wirft er einen W6. Mutationen und Talente können diesen Wurf beeinflussen. Der Initiativwurf bestimmt die Reihenfolge der Handlungen aller Charaktere innerhalb des Konfliktes.

Aktionen & Manöver: Wenn du in einem Konflikt an der Reihe bist, darfst du jeweils eine Handlung und ein Manöver ausführen. Alternativ kannst du auch zwei Manöver ausführen, aber dann fällt deine Handlung weg.

Mittels einer Handlung lassen sich folgende Dinge bewerkstelligen:

- ☐ Du kannst eine Fertigkeit verwenden.
- ☐ Du kannst eine Mutation aktivieren.

Mit einem Manöver lassen sich folgende Dinge tun:

- ☐ Du kannst dich einen Entfernungsstufe weit bewegen.

- ☐ Du kannst in Deckung gehen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand aus deinem Inventar bereitmachen.
- ☐ Du kannst einen Gegenstand vom Boden aufheben.
- ☐ Du kannst eine Waffe ziehen/bereitmachen.
- ☐ Du kannst eine Waffe nachladen.

ENTFERNUNG & BEWEGUNG

In einem Konflikt wird die Entfernung zwischen dir und deinem Gegner in Entfernungsstufen gemessen.

Auf Armeslänge: Die Kämpfer stehen direkt nebeneinander.

Nah: Einige Schritte weit entfernt.

Kurz: 20 bis 30 Meter weit entfernt.

Weit: Einige hundert Meter weit entfernt.

Extrem: So weit entfernt, wie du mit nacktem Auge sehen kannst.

TRAUMA

Wenn du eine Fertigkeit verwendest und dabei den Wurf strapazierst, kann es passieren, dass du Trauma erleidest. Das verringert (temporär) denjenigen Attributwert, den du für die Fertigkeit verwendet hast. Wenn einer deiner Attributwerte auf 0 fällt, bist du gebrochen. Du kommst für W6 Stunden oder bis dich jemand heilt nicht mehr auf die Beine und kannst keine Fertigkeiten einsetzen. Im Anschluss erhältst du einen Attributpunkt zurück und kannst dich auf normale Weise erholen. Erholung: Die Anforderungen, damit du dich erholen kannst, hängen von der Art des Traumas ab:

- ☐ **Schaden (Trauma gegen Stärke):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Fraß pro Punkt.
- ☐ **Erschöpfung (Trauma gegen Geschicklichkeit):** Ein bisschen Ruhe und eine Ration Wasser pro Punkt.
- ☐ **Verwirrung (Trauma gegen Verstand):** Mindestens vier Stunden Schlaf.
- ☐ **Zweifel (Trauma gegen Empathie):** Ein Moment der seelischen Verbundenheit mit einem anderen Mutanten.

PANZERUNG

Panzerung schützt dich vor Schaden. Es hängt vom Schutzwert einer Panzerung ab, wie gut sie dich schützt. Wenn du Schaden erleidest, würfelst du eine Anzahl Ausrüstungswürfel entsprechend deinem Panzerungswert. Für jedes  (oder jede 6), das du erzielst, wird der erlittene Schaden um 1 gesenkt. Wenn nicht der ganze Schaden reduziert wird, sinkt der Wert der Panzerung für jedes gewürfelte  um 1. Panzerung schützt nicht vor Schaden, der durch strapazierte Würfe an sich zustande kommt.

KRITISCHE WUNDEN

Wenn du durch Schaden gebrochen wirst, erleidest du zusätzliche eine kritische Wunde. Wirf einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle für Kritische Wunden auf der Innenseite des Umschlags dieses Schnellstarthefts. Tod: Wenn deine kritische Wunde als tödlich beschrieben steht, muss jemand einen erfolgreichen Heilen-Wurf ablegen, um dein Leben zu retten. Ansonsten stirbst du nach Ablauf der angegebenen Zeit.

MUTANT

CHARAKTERBOGEN

JAHR NULL

ATTRIBUTE



Stärke		Schaden							
Geschickl.		Erschöpfung							
Verstand		Verwirrung							
Empathie		Zweifel							

ZUSTÄNDE

Verhungern		Verdurstend	
Schlaflos		Erfrierend	
Kritische Verletzungen:			

FERTIGKEITEN



Auskundschaften (Verstand)	
Begreifen (Verstand)	
Bewegen (Geschicklichkeit)	
Emotionsgefühl (Empathie)	
Erdulden (Stärke)	
Heilen (Empathie)	
Kraftakt (Stärke)	
Prügeln (Stärke)	
Schießen (Geschicklichkeit)	
Schleichen (Geschicklichkeit)	
Manipulieren (Empathie)	
Zonenkunde (Verstand)	
Aushandeln (Empathie)	

FÄHLPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

ERFAHRUNGSPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Name:

Rolle: **Hehler**

ERSCHEINUNG

Gesicht:	
Körper:	
Kleidung:	

AUSRÜSTUNG



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
Kugeln:	

WAFFEN



Bonus	Schaden	Reichweite	Besonderheiten

BEZIEHUNGEN

SC 1:	
SC 2:	
SC 3:	
SC 4:	
Ich hasse:	
Ich muss beschützen:	
Mein großer Traum:	

TALENTE

Druckmittel	

BEZIEHUNGEN

MUTATIONSPUNKTE

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

RÜSTUNG



Schutz

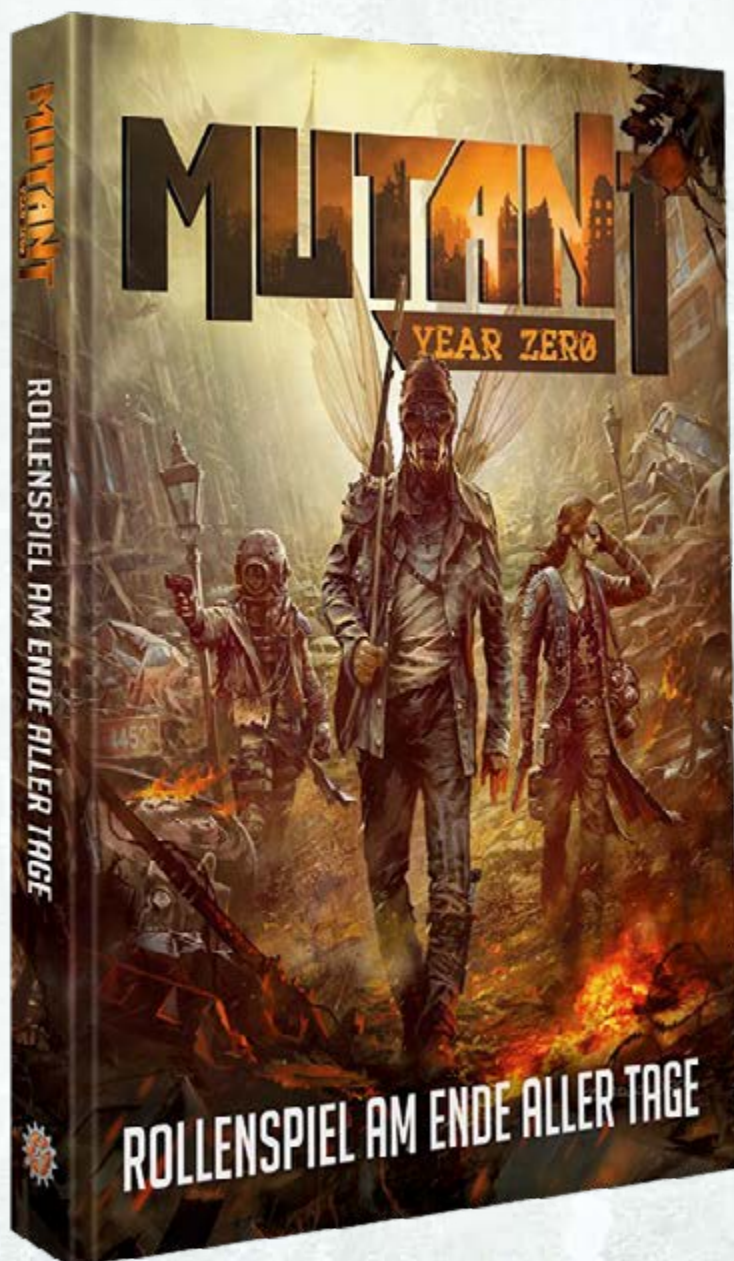
----------------------	----------------------

TIEFER IN DIE ZONE

Die drei Zonensektoren aus diesem Buch sind nur der Einstieg in eure Abenteuer in der Welt von Mutant: Jahr Null. Das Grundregelwerk (separat erhältlich) beschreibt, wie die SC den Rest der Zone erkunden und ihre Arche entwickeln können. Dabei erschaffen sie eine neue Zivilisation aus den Ruinen der Vorzeit. Das Buch beschreibt eine Vielzahl von Bedrohungen gegen die Arche: zahlreiche unterschiedliche Fraktionen, Monster und Phänomene; fünf

neue Spezielle Zonensektoren und zu guter Letzt ein vollständiges Kampagnenfinale mit dem Titel Der Weg nach Eden. Wenn deine Spieler mehr über die Tiermutanten und Roboter herausfinden wollen, finden sie in den Erweiterungen Mutant: Genlabor Alpha und Mutant: Mechatron sowohl die Regeln, um diese Wesen zu spielen, als auch jeweils dazu passende, umfassende Kampagnen mit neuen Artefakten und Schauplätzen.

Treffen wir uns in der Zone!



Sie war zu weit in die Zone vorgedrungen.

Sie war durch den dunklen Wald gewandert, dem alten Bahngleis durch die bröckelnden Ruinen und verrostenden Zugwracks gefolgt, in Richtung der schimmernden Silberscheibe am Horizont. Sie wollte sie unbedingt erreichen. Wollte die Heldin der Arche werden. Eine berühmte Pirscherin. Nun würde sie stattdessen bald eine tote Pirscherin sein. Wenn der Durst sie nicht tötete, dann würde dies den Zonenghulen oder der Fäulnis ohne Frage gelingen. Dann sah sie es. Die Wesen waren wie metallische Gliederpuppen über den Boden verstreut.

Maschinenwesen. Sie waren schon seit Jahrzehnten inaktiv. Tula hatte die Geschichten über sie gehört. Was war hier nur geschehen? Plötzlich hörte sie ein Geräusch. Ein Knurren. Stimmen. Tula zog ihre Schrottpistole und machte sich bereit für den Kampf ihres Lebens...

Dies ist eine Einführung zu Mutant: Jahr Null, dem preisgekrönten Rollenspiel aus Schweden. Es versetzt euch in eine Welt nach der großen Apokalypse – eine Welt, die von Mutanten, Robotern und mutierten Tieren bewohnt wird. Mit diesem Heft könnt ihr einen Vorgeschmack auf das volle Spiel bekommen. Es ermöglicht euch:

- ❑ In nur wenigen Minuten einen einzigartigen Charakter zu erschaffen. Ihr könnt einen Vollstrecker, Schrauber, Hehler oder Pirscher spielen.
- ❑ Die Fähigkeiten eurer Charaktere an ihre Grenze treiben und dabei unaufhaltsame Mutantenkräfte entfesseln.
- ❑ Schnelle und spektakuläre Kämpfe austragen, in denen jede Kugel zählt.
- ❑ drei aufregende Zonensektoren mit zahlreichen Gefahren erkunden.

DIE PRESSE ÜBER MUTANT: JAHR NULL

"Wahrscheinlich das beste postapokalyptische Rollenspiel auf dem Markt. Punkt."

– RPG.net Playtest Review

"Meine Spieler und ich hatten einen Riesenspaß beim Spielen und können es kaum erwarten, wieder in die Zone zu gehen."

– The British Fantasy Society

"Wenn du Spaß an postapokalyptischen Rollenspielen hast, dann solltest du Mutant: Jahr Null definitiv eine Chance geben!"

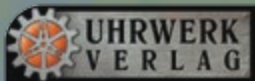
– Stargazer's World



FREE LEAGUE

freeleaguepublishing.com
uhrwerk-verlag.de

CABINET



© 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.