How to be a Hero

DIE UNBERÜHRBAREN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Die Unberührbaren 3
- Allgemeine Infos zum Abenteuer 3
- Kurze Beschreibung 3
- Besondere Informationen für den Spielleiter 4
- Abenteuer 4

DIE UNBERÜHRBAREN

Work in Progress. Bei Anmerkungen und Ideen gerne in die Diskussion. Ein Abenteuer in einem post apokalyptischen Zombie Setting von DM-Shorty.

Allgemeine Infos zum Abenteuer

Wo spielt dieses Abenteuer?: Russland in der nähe des Uralgebirges

Wann spielt dieses Abenteuer?: 100 Wochen nach Ausbruch der Apokalypse

Für wie viel Leute ist es gemacht?: 1-5

Schwierigkeit für den Spielleiter: Moderat

Schwierigkeit für die Spieler: Anspruchsvoll

Spielzeit: ca. 3-4 Stunden.

Kurze Beschreibung

Die Spielergruppe ist auf der Suche nach einer Gruppierung, welche sich die Sentinels nennt. Die Spieler versuchen sich den Sentinels anzuschließen. Man gewährt den Spielern dort allerdings erst Einlass nachdem sie eine Aufgabe erfüllt haben. Angeblich gibt es in der nähe eine Gruppe welche sich Die Unberührbaren nennen. Diese Leute sind angeblich immun gegen das Virus. Die Gruppe muss nun Beweise für oder gegen diese Vermutung sammeln.

Prolog

0

Niemand weiß womit es anfing. Gibt es einen Patient Zero? Ist es ein natürliches Phänomen? Oder war es vielleicht Gottes Zorn der über uns kam? Gleichgeschlechtliche Ehen, unehelichen Sex, Drogen, Gewallt, Macht, Blasphemie. Als Gott versprach Tote wider zum leben zu erwecken hatte niemand mit so etwas gerechnet. Irgendwo begab es sich, dass der erste Tote wider auf Erden wandelte.

100 Sekunden Später

In den Krankenhäusern fing es an. Schwerverletzte wurden eingeliefert, starben und wachten später wider auf und überfielen das Krankenhauspersonal. Völlig überwältigt weil niemand ahnen konnte dass Totgelaubte einmal zurück kommen. Sie fielen völlig erbarmungslos und ohne Reue oder Gewissen über die Menschen her.

100 Minuten später

Viele Städte wurden evakuiert und es wurden Quarantänezonen erreichtet. Das Militär versuchte die wichtigsten Infrastrukturen zu erhalten. Telekommunikation, Verkehr und Energie. Der Notstand wurde ausgerufen.

100 Stunden Später

Viele Quarantänezonen wurden einfach überrannt. Kraftwerke, Knotenpunkte wurden aufgegeben und so brach die Kommunikation endgültig auseinander. Flugzeuge stürzten vom Himmel und die Städte gehörten bald fest in der Hand der Untoten. Menschen fliehen in die Richtung der weniger dicht besiedelten Gebiete. Zumindest die Starken und Intelligenten. Die Anderen fielen der Katastrophe zum opfer und es herrschte Anarchie. Es galt das Gesetzt des Stärkeren, des Klügsten oder des Charismatischten.

100 Tage Später

Die ersten schwer befestigten Siedlungen gründeten sich. Viele angeführt von dubiosen Gestalten. Schwerverbrecher, ehemaligen Priestern und Exmilitär. Hungrig nach Macht, Einfluss, Rohstoffen oder einfach nur aus Wahnsinn bekriegten sich die Siedlungen untereinander. Viele Siedlungen fielen. Nicht durch die Hand des Todes sondern durch die Hand des Lebens. Somit war nicht nur Tod sondern auch das Leben eine ständige Bedrohung.

100 Wochen Später (Heute)

Der Siedlungskrieg ist vorbei und von der Menschheit ist vielleicht noch 3% übrig. Viele haben sich den Großen Siedlungen angeschlossen oder siedelten in Regionen weit ab jeder großen Stadt. Ihr seid auf der suche nach den Sentinels. Angeblich eine Gruppe gegründet von Wissenschaftlern welche sich in einem Atomschutzbunker im Uralgebirge angesiedelt haben. Die Sentinels sehen sich selbst als die Bewahrer des alten Wissens. Der Bunker ist eine große Bibliothek und ein Hort des Wissen. Ressourcen Gewinnung & Verarbeitung, Philosophie, Religion und Geschichte. Angeblich gibt es nichts was man dort nicht findet. Es ist zudem auch der einzige Ort an dem angeblich nach einer Lösung geforscht wird.

Besondere Informationen für den Spielleiter

Die Spieler Sammeln sogenannte Investigationspunkte (IP) mit jedem Beweis den sie finden. Die Anzahl der Investigationspunkte bestimmt mit welches Ende sie erreichen.

Abenteuer

Orte

Trekov

Das fiktive Dorf Trekov ist der Startpunkt des Abenteuers. Es liegt am Fuße des Uralgebirges und ist ein kleines Dorf mit ca. 80 Einwohnern. Das Dorf ist nur über eine Landstrasse erreichbar und besitzt weder einen Bahnhof noch einen Flughafen oder Anbindung an einen Kanal.

```
Spielleiter liest vor:

Ihr steht nun am Ortseingang des Dorfes Trekov. Ihr steht mitten auf der Hauptstraße
neben einem rostigen Ortseingangsschild welches halb von einer Efeu Pflanze fest
umschlungen wird.
Das Dorf wirkt schon länger aufgegeben ihr hört weder Mensch noch natur und eine
unheimliche Stille liegt in der Luft. Man merkt den Häusern an, dass sie schon lange
nicht gepflegt wurden.
In den Häuserfassaden sind Risse, viele Gartenzäune sind umgerissen worden und die Farbe
fängt an sich von dem Holz der Zäune zu lösen und über all stehen Autos quer mitten auf
der Strasse.
Einige Autowracks scheinen angezündet worden zu sein, einige liegen umgekippt auf der
```

```
Seite. Die meisten scheiben sind zerstört worden sowohl bei den Autos als auch bei den
Häusern.
Am Horizont ragt das Uralgebirge hervor.
```

Die Spieler können sich nun in Trekov frei bewegen. Sie können die Autowracks als auch die Häuser durchsuchen. Beim Durchsuchen des ersten Autos finden sie einen Bolzenschneider. Beim weiteren durchsuchen wird ihnen auffallen, dass das komplette Dorf schon mehr als einmal geplündert wurde. Beim Durchsuchen der Häuser Würfel **1W6**. Zeigt der Würfel eine **1-4** ist das Haus geplündert worden. Zeigt der Würfel eine **5** oder **6** lies unter dem Event Haus weiter. Nachdem das Event abgeschlossen ist finden die Spieler nur noch bereits geplünderte Häuser. Bewegen sich die Spieler weiter in Richtung des Gebirges kommen sie am Bunker an.

Bunker

Eine breit ausgebaute Straße für zu einer in Maschendraht eingezäunten Anlage.

```
Spielleiter liest vor:
Ihr folgt einer breit asphaltierten Straße Richtung Gebirge. Nach ca. 10 Minuten
Fußmarsch erreicht ihr einen ca 3 Meter hohen Maschendrahtzaun auf dem ein Stacheldraht
befestigt ist.
Hinter dem Zaun befindet sich eine Riesige Röhre aus Stahlbeton welche in den Berg hinein
geht. Der Weg auf das Gelände führt durch eine Sicherheitsanlage. Die Schranken sind zwar
hochgefahren allerdings wird der Weg von den ausgebrannten Resten eines LKWs versperrt.
```

Sehen sich die Spieler um, werden sie feststellen, dass auf dem Gelände überall leere Patronenhülsen liegen. Das Wärterhäuschen wurde auch von mehreren Kugeln getroffen da in dem Sicherheitsglas Risse und in der Fassade Einschusslöcher sind. Lies weiter beim Event Bunkereingang. Sollten die Spieler die Situation erfolgreich beurteilen durch Spurenlesen, Auffassungsgabe o.ä. können sie herausfinden, dass erst vor kurzem hier ein Kampf stattgefunden hat und das Leute versucht haben in den Bunker einzudringen aber vertrieben worden sind. Es ist also noch jemand im Bunker am leben und dieser Jemand wird den Bunker nicht freiwillig aufgeben.

Novabarsk

```
Spielleiter liest vor:
Nach ca. 2 Stunden Fußmarsch erreicht ihr ein Stark verrostetes aber dennoch gut lesbares
Ortsschild. "Novabarsk". Eine große 2 Spurige Straße führt mitten in die Ruinen der
kleinen Stadt hinein. Links von euch ist ein großes 4 Stöckiges Industriegebäude. Die
ersten 2 Etagen sind Komplett verbarrikadiert aus den oberen Etagen könnt ihr durch die
Fenster Bewegungen erkennen. Überall stehen Autowracks herum und auch hier holt sich die
Natur wider zurück was einst den Menschen gehörte. Auf dem Hof liegen mehrere Leichen und
in der Ferne sind Schussgeräusche zu hören.
```

Die Stadt war einst ein Umschlag Platz für viele Reisende. Es gibt in der Stadt mehrere LKW-Ports, einen kleinen Hafen am Fluß und einen kleinen Flughafen außerhalb der Stadt. Früher verdiente man hauptsächlich in der Logistikbranche hier sein Geld.

Besondere Orte

- Industriegebäude (Zitadelle)
- Supermarkt
- Hafen
- Kirche

- Kino

Die Spieler können sich frei bewegen. Folgen sie Den Schussgeräuschen landen sie bei der Kirche.

WICHTIG!

Gehen die Spieler direkt zur Kirche lies Schussgeräusche! Sollten die spieler später zur Kirche gehen lies Zu Spät

Events

Haus

Karte vom Haus Folgt

```
Spielleiter liest vor:
Ihr steht vor einem Haus mit mit einem kleinen Vorgarten. Die Natur hat schon damit
begonnen sich die Zivilisation zurück zu holen. Die Gräser und Pflanzen in dem Vorgarten
sind hochgewachsen und die untere Hälfte der Häuserwand wird von Rankenpflanzen
überwuchert. Rechts von euch führt ein kleiner mit Bruchstein gelegter Pfad hinter das
Haus. Die Eingangstür ist aus massiven Holz gefertigt und daneben ist eine Art Klingel
und unter ihr hängt ein mittlerweile angerosteter Briefkasten.
```

Im Schlafzimmer des Hauses befindet sich ein Zombie. Der Zombie kann mit einem -20 erschwerten Wurf auf Wahrnehmung o.ä. ausgemacht werden. Der Spieler hört dann ein leises Wimmern.

Der Schwierigkeitsgrad kann auf +/- 0 gesenkt werden wenn die Spieler einmal um das Haus herum laufen und sich nach Gefahren umsehen bzw. hören

Vorgarten

Die Eingangstür ist abgeschlossen. Sollten die Spieler die Klingel betätigen oder sich gewaltsam Zutritt zu dem Haus verschaffen wird der Zombie auf die Spieler aufmerksam und wird versuchen diese anzugreifen nachdem sie das Haus betreten. Im Briefkasten können die Spieler einen Zettel finden allerdings benötigen die Spieler entweder einen Schlüssel um den Briefkasten zu öffnen oder sie versuchen es über eine Fähigkeit wie Fingerfertig, Schlangenmensch o.ä. (mit einem Malus von 30) den Zettel aus dem Briefkasten zu holen. Die Spieler können den Briefkasten auch zerstören allerdings wird der Zombie dann auf sie Aufmerksam.

Garten

Folgen die Spieler dem Pfad der hinter das Haus führt kommen die Spieler in den Garten. Dort können sie eine Schaufel, alte Gummihandschuhe und eine Garten-hacke finden. Der Hintereingang zum Haus scheind offen zu sein, da die Tür nur angelehnt ist. Durch die Hintertür gelangen die Spieler in die Küche.

Küche

Mitten in der Küche steht ein mit Staub bedeckter Tisch. Auf dem Tisch steht eine Obstschale mit vergammelten Obst. Der Herd und die Schränke scheinen durchwühlt worden zu sein. Gegenüber ist eine halb offene Tür. Es scheint von dort aus in den Flur zu gehen. Aus dem Flur kommt ein merkwürdiger beißender Geruch. In dem Raum befindet sich noch ein kleines Küchenmesser wenn die Spieler den Schrank durchsuchen. Sind die Spieler laut wird der Zombie aufmerksam.

Wohnzimmer

Das Wohnzimmer ist ärmlich eingerichtet es steht dort ein merklich oft benutztes Sofa direkt davor ein Fliesentisch. Auf dem Fliesentisch steht ein mehr als überfüllter Aschenbecher. Neben dem Aschenbecher liegt eine Halbe Schachtel Zigaretten und ein Feuerzeug. In einem schrank befinden sich Schallplatten und diverse Bücher über Jagen und Angeln. Auf einer Kommode Steht ein alter Röhrenfernseher.

Schlafzimmer

Im Schlafzimmer steht ein Ehebett und rechts und links davon jeweils ein Nachttisch aus denen jeweils eine Lampe steht. Vor dem bett ist ein Blauer geschmackloser und leicht vergilbter Teppich. Sobald die Spieler die Tür Öffnen greift der Zombie die Spieler an. Durchsuchen die Spieler den Raum können sie unter dem Bett eine Taschenlampe ohne Batterien finden. Der Zombie hat ein schweitzer Taschenmesser bei sich.

Flur

Im Flur liegen 2 extrem verweste Leichen. Maden und Fliegen kriechen und fliegen überall herum. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass die eine Leiche in den Armen der anderen Leichen liegt. Ein erfolgreicher Wurf auf Medizin oder Wissen auf Schusswaffen lässt erkennen, dass beide durch einen Kopfschuss ums Leben gekommen sind. Untersuchen die Spieler die Leichen finden sie einen Revolver mit 4 Schuss. Kommen die Spieler aus der Küche liegt gegenüber eine Geschlossene Tür welche in das Schlafzimmer führt und neben den Leichen sind jeweils 2 Türen gegenüber. Die Linke ist die Eingangstür die Rechte führt ins Wohnzimmer Reden die Spieler hier miteinander wird der Zombie im Schlafzimmer aufmerksam.

Bunkereingang

Hof

Der Maschendrahtzaun steht unter Strom. Entscheiden sich die Spieler einen Loch in den Zaun schneiden zu wollen ohne den Zaun genauer zu untersuchen bekommt der Spieler einen elektrischen Schlag verpasst und erleidet 20 Schadenspunkte. Dies kann durch Gummihandschuhe verhindertwerden.

Die Spieler können auch über den LKW klettern oder versuchen die Scheibe des Wärterhäuschen einzuschlagen. Wenn die Spieler laut bei ihren Aktionen sind werden sich 2 Zombie unbemerkt von hinten nähern.

Auf dem Hof finden die Spieler nur leere Patronenhülsen. In dem Wärterhäuschen können die Spieler die von Kugeln durchsiebte Leiche eines russischen Soldaten finden. Beim durchsuchen der Leiche können sie Dort eine Pistole mit 4 Schuss Munition und Batterien finden. *Optional muss beim Durchsuchen ein Wurf auf Geistige Belastung o.ä. abgelegt werden. Scheitert der Wurf ekelt sich der Spieler und kann entweder weiter durchsuchen und die Pistole finden und nimmt für die nächsten 2 Inspiel-Stunden einen Moralmalus von 10 auf all seine Würfe in kauf oder aufhören.*

Zugang zum Bunker

```
Spielleiter liest vor:
Ihr geht auf dem asphaltierten weg langsam in den Tunnel. Auf dem ersten Blick ist sofort
eine dicke zahnige Stahltür direkt am Eingang erkennbar. Sie sieht aus als würdet ihr in
das Maul eines Ungeheuers steigen. Als ihr weiter hineinschaut seht ihr wie der Weg in
der Dunkelheit endet.
Es ist stockfinster und jeder eurer Schritte hallt von den kalten Stahlbetonwände wider
zu euch zurück. Ihr hört vom anderen ende ein merkwürdiges Klopfen
```

Haben die Spieler eine Taschenlampe + Batterien können sie sehen, dass am anderen Ende eine geschlossene massive 5m Breite Stahltür ist. Neben der Tür befindet ich ein Terminal mit einem kleinen Display und einem Nummernfeld darunter. Zudem erkennen sie einen Zombie der an der Stahltür kratz.

Wichtig

- Haben die Spieler keine Taschenlampe und gehen weiter in den Tunnel werden sie von dem Zombie überrascht.

- Feuern die Spieler in dem Tunnel eine Waffe ab werden zusätzlich 2 Zombies angelockt.
- Haben die Spieler ein Loch in den Zaun geschnitten oder haben sie die Scheibe des Wachhauses zerstört kommen die Zombies ohne Probleme auf das Gelände und fallen den Spielern in den Rücken.
- Sind die Spieler über den LKW geklettert wandern die Zombies aufgeregt am Zaun auf und ab.

Nachdem die Gefahr gebannt ist können die Spieler sich weiter umschauen.

- Tippen sie auf dem terminal wahllos irgendwelche zahlen ein ertönt ein Alarm und die erste Stahltür beginnt sich zu schließen. Danach strömt eine Art von Gas in den Raum und die Spieler werden Bewusstlos. Lies Reinraum weiter.
- Wollen die Spieler den Raum verlassen ertönt eine Stimme über einen Lautsprecher.

"Ähm. Hallo? Wer seid ihr und viel wichtiger was wollt ihr hier?"

Die Stimme wird ihnen etwas über die Sentinels erzählen. (Lies Die Sentinels) Danach lies Die Aufgabe

Reinraum

```
Spielleiter liest vor:
Ihr wacht auf. Um Euch herum kalte silberne Fliesen. Sofort schießt euch ein unangenehmer
Krankenhausgeruch in die Nase. Es riecht nach Desinfektion. Alkohol und Chlor kitzeln
eure Nasen auf unangenehme Weise.
Ihr liegt in einem sterilen Krankenhausbett. Ihr seid nicht gefesselt. Als eure schweren
Augen sich langsam öffnen seht ihr einen großen Spiegel. Ihr seid an einer Ampulle
angeschlossen die euch eine Flüssigkeit in eure Wehne laufen lässt. Eine recht dicke
Stahltür scheint den Weg zu einem anderen Raum zu versperren.
```

Den Spielern werden Vitamine und Nährstoffe verabreicht. Dies kann mit einem Wurf auf Medizin erkannt werden.

- Sollten die Spieler sich den intravenösen Zugang heraus reißen passiert nichts.
- Lassen die Spieler die Prozedur über sich ergehen fühlen sie sich Fit und ausgeruht und erhalten einen Bonus von +10 auf alle Würfe bis zum nächsten Tag.

Der Spiegel ist ein magischer Spiegel und von der anderen Seite aus durchsichtig. Ein Polizist oder jemand mit Auffassungsgabe kann dies erkennen. Die Spieler können in dem Raum außer den beschrieben Utensilien nichts finden. Machen sich die Spieler an der Tür zu schaffen ertönt eine Stimme über den Lautsprecher. *"Ihr wollt uns schon verlassen? Wer seid ihr und viel wichtiger was wollt ihr hier und warum habt ihr unser Terminal kaputt gemacht?" Anmerkung des Autors: Es ist wichtig zu wissen, dass die Stimmung der Stimme in diesem Szenario weitaus unfreundlicher ist.* Die Stimme wird den Spielern nichts über die Sentinels erzählen außer ein Wurf auf überreden o.ä. gelingt. Dieser ist aber um 20 erschwert. Erklären sich die Spieler lies Die Aufgabe vor. Danach hören die Spieler ein lautes klacken und die Stahltür öffnet sich. Der Weg führt in einen langen Gang welcher in rotes Licht getaucht ist. Die Spieler kommen an mehreren dicken Stahltüren vorbei welche alle verriegelt sind und sich nicht öffnen lassen. Am Ende des Ganges scheint eine Tür offen zu sein welche nach draußen führt. Es dringt Tageslicht in den Tunnel.

Zitadelle

```
Spielleiter liest vor:
Ein großer mit einem Maschendrahtzaun umzäunter Parkplatz liegt vor euren Füßen. Alte,
kaputte und durchgerostete Autowracks stehen verteilt auf dem Gelände. Hinter dem
Parkplatz ragt ein 4 Stöckiges großes Gebäude empor.
```

```
Menschen.
Ihr steht vor einer dicken Eisentür.
Die Eisentür wurde zusätzlich noch mit Stahlplatten verstärkt. Auf Augenhöhe befindet
sich ein Türschlitz.
```

Entscheiden sich die Spieler das Gelände zu durchsuchen können sie in einem der Autowracks einen rostigen aber scheinbar noch Funktionsfähigen Revolver finden. Wenn die Spieler sich dazu entscheiden das Gebäude genauer zu untersuchen, werden sie feststellen, dass die Fenster von innen mit Holz und Stahlplatten versperrt sind. Gelingt ein Wurf auf Wahrnehmung o.ä. können die Spieler feststellen dass dort sehr viele Personen sind und eine Geräuschkulisse herrscht wie sie sonst auf Festivitäten zu hören ist. Gläser klirren, Leute Reden, Leute Lachen und sehr viele Schritte sind zu hören. Der Innenraum scheint gut beleuchtet zu sein.

Klopfen die Spieler an die Tür öffnet sich nach einer kurzen Zeit der Türschlitz und ein Paar Augen hinter einer Brille starren sie durch den Schlitz an und Malvin startet folgenden Dialog:

"Ja!? Wer seid ihr?

- **Die Spieler sind in Begleitung der Pilger**
  Der Anführer der Pilger übernimmt Sofort das Wort:
  Grüße Malvin. Es ist wie immer eine Freude von euch in Empfang genommen zu werden! Wir haben neue Besucher mitgebracht welche das Licht und die Erkenntnis dieses Hauses ersuchen! Sie retteten unser Leben und wir sind ihnen zu Dank verpflichtet! Wir bürgen für diese Menschen!
  "Na schön!" **Malvin mustert die Spieler** *"Keine Faxen und eure Waffen müsst ihr abgeben klar soweit!? Ihr bekommt sie beim verlassen wider!"*
  Die Tür öffnet sich und man lässt die Spieler hinein. Lies Eingang weiter.
- **Die Spieler sind in den Roben der Pilger gekleidet**
  "Ich habe auch hier noch nie gesehen. Wer seid ihr? Von welchem Ort kommt ihr? SPRECHT! Ich hab nicht den ganzen Tag Zeit!
  Fangen die Spieler an zu stammeln oder sind nicht im Besitz der Umgebungskarte ist der Wurf auf Lügen/Täuschen ect. um 30 erschwert. Haben die Spieler die Umgebungskarte können sie einen Normalen Wurf auf Lügen/Täuschen ect. machen um Malvin davon zu überzeugen sie seien Pilger.
  - Gelingt der Wurf wird ihnen Einlass gewährt.
    "Na schön! Da ihr Neu seid sage ich es euch einmal! Haltet euch an die Regeln! Keine Kämpfe! Keine Waffen! Kein Rumschnüffeln! Falls ihr Waffen dabei habt gebt diese am Eingang ab! Ihr bekommt sie beim verlassen wider! Haltet ihr euch nicht an die Regeln fliegt ihr raus! Klar soweit!? Dann kommt!"
    Die Tür öffnet sich und man lässt die Spieler hinein. Lies Eingang weiter.
  - Scheitert der Wurf behandel die Situation als *"Die Spieler sind weder in Begleitung der Pilger noch tragen sie die Roben der Pilger"*.
- **Die Spieler sind weder in Begleitung der Pilger noch tragen sie die Roben der Pilger**
  "Keine Ahnung wer ihr seid oder was ihr hier wollt aber verzieht euch! Wir suchen keine Söldner und generell haben wir keine Arbeit für Streuner wie euch!"
  Die Spieler können sich als Händler ausgeben. Die Spieler müssen mindestens 10 Wertsachen bei sich Tragen ansonsten kauft Malvin den Spielern nicht ab dass die Spieler Händler sind. Je mehr Wertsachen die Spieler mit sich führen um so einfacher ist die Lüge.
  Bei genau 10 Gegenständen ist die Lüge um 30 erschwert. Bei 15 Gegenständen um +/- 0 und über 20 Gegenständen um 30 erleichtert.
  Ist einer der Spieler eine Frau kann diese auch versuchen mit Malvin zu flirten. Gelingt dies muss sie mit Malvin ein Bier trinken um Einlass für die Gruppe zu erlangen. Nach dem Event Eingang wird die Person für 30 Minuten in Spielzeit mit Malvin ein Bier trinken und versuchen sich seiner schlechten Sprüche und lüsternden Blicke zu entziehen.

Auf Drohungen wird Malvin nicht reagieren. Sollten die Spieler allerdings versuchen ihn zu bestechen wird er ihnen folgendes mitteilen:
"Also Naja! Irgendwie läuft es bei mir im Moment nicht so bei den Frauen und ich brauche ein wenig Ablenkung...ihr versteht schon!? Ich suche ein Heftchen mit...ihr wisst schon! Ihr kennt ihn! Vorne drauf Steht OTTO und in der Mitte des Heftes sind leicht bekleidete Damen. Im Supermarkt gab es früher Massenhaft von den Heften! Dort liegen mit Sicherheit noch genug rum! Bringt mir eins dann lass ich euch rein!"
Sind die Spieler im Besitz des Ottokatalog Lässt Malvin die Spieler hinein. *"Oh ja eine Sache noch! Eure Waffen gebt ihr am Eingang ab! Keine Faxen ok!? Ihr entschuldigt mich für ein paar Minuten ja!?"* während Malvin kichernd sich in einen Nebenraum zurück zieht und die Tür verriegelt.

Eingang

Kirche

Es ist wichtig ob Die Spieler direkt in Richtung der Schussgeräusche laufen.

Laufen die Spieler direkt zu den Geräuschen lies den Abschnitt Schussgeräusche. Gehen die Spieler zuerst woanders hin und anschließend zur Kirche lies Zu Spät.

Schussgeräusche

```
Spielleiter liest vor:
Ein großer alter Krichtrum ragt über den Dächern empor. Je näher ihr kommt desto lauter
werden die Schüsse. Um euch herum sind verlassene 2 Stöckige verfallene Mietshäuser. Die
Schüsse hallen in der Häuserschlucht. Ihr lauf in dem kalten Schatten der Häuser weiter
die Straße entlang und steht nun vor einem Kirchplatz. 2 mit Automatikgewehren bewaffnete
Männer schießen in Richtung der Kirche. Sie tragen Militärische flecktarn Kleidung,
Stahlkappenstiefel und sind hinter einer kleinen Mauer in Deckung. Ihr nähert euch ihnen
von hinten. Sie haben euch offensichtlich nicht bemerkt.
```

Die bewaffneten Männer sind Mitglieder der Juggernauts und sprechen nur russisch. Die 2 Männer werden **nicht** mit den Spielern kommunizieren und sofort das Feuer auf die Spieler eröffnen wenn sie sich der Spieler bewusst sind. Wenn die Spieler sich weiter umsehen können sie Autowracks finden hinter denen sie in Deckung gehen können, was Angriffe auf die Spieler erschwert. Wollen sich die Spieler weiter nähern ist eine Probe auf Schleichen ö.ä. nötig da sie sonst sofort entdeckt werden. Die Männer werden versuchen zu fliehen wenn:

- Mind. 3 Spieler eine Handfeuerwaffe oder ein Gewähr in den Händen halten.
- Die Spieler es schaffen 2 mal die Männer mit Schusswaffen zu treffen.

Sollten die Spieler es schaffen die 2 Männer zu töten können sie 2 Sturmgewehre mit je 30 Schuss Munition erbeuten. *!Die 30 Schuss verringern sich je öfter die Männer auf die Spieler schießen!* Nachdem die Situation überstanden ist können die Spieler in das innere der Kirche gehen. Sobald die Spieler die Kirche betreten schlägt ein Schuss neben Sie ein. Danach ertönt eine Stimme am anderen ende und 2 Männer und eine Frau in einer grauen Robe gehüllt geben sich den Spielern zu erkennen. Einer der Männer tritt vor und sagt mir leicht zittriger Stimme:

"OH! Verzeihung ich dachte ihr würdet zu denen gehören. Sie haben uns einfach überfallen und wir sind hier in das Haus Gottes geflohen. Wir dachten aus Respekt würden sie uns in Ruhe lassen aber das lagen wir wohl Falsch. Sagt wie können wir uns und bei euch bedanken. Ihr habt unser leben gerettet!"

Es Handelt sich um Pilger welche am heutigen Abend der Prüfung der Offenbarung beiwohnen wollen. Sie sind bereit ein Wort bei den Bewachern der Zitadelle einzulegen sodass auch die Spieler Zugang zur Zitadelle erlangen können. Die Pilger werden ihre Waffen nicht freiwillig hergeben und reagieren auf blasphemische Äußerungen mit Verachtung. Sie Glauben daran, dass das Blut der Unberührbaren die

Erlösung von dem Bösen ist und sind in ihrem Glauben schon beinahe fanatisch. Schließen sich die Spieler den Pilgern an sind die Pilger der erste Hinweiß auf die Immunität der Unberührbaren und die Gruppe erhält 10 Investigationspunkte.

Zu Spät

```
Spielleiter liest vor:
Ein großer alter Krichtrum ragt über den Dächern empor. Um euch herum sind verlassene 2
Stöckige verfallene Mietshäuser. Eure Schritte hallen in der Häuserschlucht. Ihr lauf in
dem kalten Schatten der Häuser weiter die Straße entlang und steht nun vor einem
Kirchplatz in dessen Mitte eine Kirche gen Himmel empor ragt. Es herrscht eine fast schon
beängstigende Stille.
```

Schauen sich die Spieler auf dem Kirchplatz um finden sie leere Patronenhülsen. Betreten die Spieler die Kirche finden sie die Leichen von 2 Männern und einer Frau. Untersuchen die Spieler die Leichen können sie sehen, dass die Personen von hinten in den Kopf geschossen wurden. Eine Investigation (medizinisch, ballistisch ö.ä.) lässt auf eine Hinrichtung schließen. Die Männer und die Frau sind in Grauen Roben gehüllt und machen den Eindruck von Gläubigen. Die Roben sind nur leicht mit Blut befleckt und können von den Spielern genommen werden um sich als Pilger auszugeben.

Supermarkt

```
Spielleiter liest vor:
Nach einigen Seitenstraßen gelangt ihr auf einen großen Parkplatz voller durchgerosteter
und mit Efeuranken durchzogene Autowracks. Der rostige Geruch kitzelt euch leicht in der
Nase. Hinter dem Parkplatz steht ein breites Gebäude. Dort wo einst eine Automatische
Glastür war sind nur noch rostige und verzogene Metallstrukturen übrig geblieben. Einst
schmückte das Farbenfrohe Logo des Supermarktes die Fassade, doch heute wirkt die
gerostete, verstaubte und verblasste Zierleiste wie ein verwaschenes Ölgemälde einer
längst vergangenen Zeit. Eine unheimliche Stille liegt in der Luft.
```

Wenn die Spieler die Autowracks durchsuchen können insgesamt 5 Volle Konservendosen(Gulaschsuppe) finden. Beim durchsuchen werden 2 Zombies auf die Spielergruppe aufmerksam und versuchen sich anzuschleichen. Wird ein Spieler zur Wache abgestellt kann er einen Wurf auf Wahrnehmung o.ä. machen. Misslingt der Wurf oder schauen sich die Spieler nicht um während sie die Autos durchsuchen werden sie von den Zombies überrascht. Gehen die Spieler direkt in den Supermarkt wandern die beiden Zombies den Parkplatz auf und ab und würden die Spieler beim verlassen des Supermarktes angreifen.

Wenn die Spieler den Supermarkt betreten können sie entweder nach links zu den Kassen gehen oder geradeaus in die Gemüseabteilung. Entscheiden sich die Spieler die Außenfassade anzuschauen oder sich vor dem Laden um zu sehen können sie erkennen, dass dort in verschiedenen Sprachen mit Sprühfarbe steht: "HAUT AB!" & "BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR!". Die Fenster sind verrammelt mit Brettern. Versuchen die Spieler durch die Bretter hindurch zu schauen, können sie nichts erkennen da die Fenster auf der anderen Seite mit einer dicken Staubschicht überzogen sind.

Gemüseabteilung

Überall liegen grüne und mit schimmel überdeckte Plastikkartons herum. Es macht einen geplünderten Eindruck und die kalten und kargen Bodenfliesen sind mit Rissen überzogen. Die Spieler stehen vor einer kaputten mechanischen Schwenkschranke. Der Durchgang ist mit einem Stolperdraht versehen und kann mit Wahrnehmung o.ä. erkannt werden. Aktivieren die Spieler den Stolperdraht hören sie ein lautes Klicken und der Spieler, welcher die Falle ausgelöst hat bekommt einen Armbrustbolzen aus Holz in die Seite geschossen (4w10+5 Schaden). Finden die Spieler den Stolperdraht und Analysieren die Mechanik mit einem entsprechenden Wurf erfolgreich können die Spieler die Armbrust versteckt unter einem Stapel

Kartons finden. Entscheiden sich die Spieler die Armbrust abzubauen muss ein Wurf auf Mechanik/Fallenentschärfen/Überlebenstechniken o.ä. gewürfelt werden. Scheitert dieser Kritisch wird die Falle ausgelöst. Scheitert der Wurf normal wird die Armbrustsehne beim Versuch beschädigt und muss neu gespannt werden. Dies kann aber mit dem nötigen Know How repariert werden (dies nimmt allerdings ca. 1/2 Stunde Zeit in Anspruch). Gelingt der Wurf kann die Armbrust mit einem Bolzen als Waffe benutzt werden (4w10+5 Schaden). Wurde die Falle ausgelöst werden die Spieler merken das die Sehne irreparabel beschädigt ist. Entscheiden sich die Spieler die Armbrust trotzdem mit zu nehmen, können sie versuchen diese zu reparieren wenn sie eine Ersatzsehne finden. Schauen sich die Spieler die Gemüseabteilung genauer an können sie 3 weitere Bolzen in einem Köcher finden. Die Spitzen der Bolzen sind mit Blut befleckt. Gehen die Spieler weiter grade aus gelangen sie in die Kühlwarenabteilung.

Kühlwarenabteilung

Mehrere Kühlschränke sind rechts von den Spielern aufgestellt. Links von ihnen sind Kühltruhen. Erstaunlicherweise ist das Licht in den Kühlschränken angeschaltet. Die Kühltruhen sind inaktiv. Schauen sich die Spieler um können sie mit einem Erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung o.ä. erneut Stolperdrähte erkennen welche sich durch die gesamte Kühlwarenabteilung wie ein Geflecht ziehen. Ist der Wurf ein Kritischer erfolg hört der Spieler das Stöhnen mehrerer Untoten. Das stöhnen ist sehr dumpf und klingt so als ob die Zombies hinter einer Wand sind. Eine Untersuchung der Stolperdrähte erfordert einen Erfolgreichen Wurf auf Mechanik o.ä. scheitert der Wurf wird die Falle sofort ausgelöst.

- Die Fallen werden Ausgelöst sobald die Spieler weiter in den Raum vordringen oder einen der Kühlschranktüren öffnen. Die Falle bewirkt, dass alle Kühlschranktüren auf einmal geöffnet werden. Es sind 3 Zombies in den hinteren Kühlschränken eingesperrt welche sich sofort Richtung Spieler bewegen. Bei Untersuchung der Zombies stellen die Spieler fest, dass alle Zombies graue Roben tragen. Einer der Zombies hat eine Karte bei sich in der mehrere Siedlungen in der Umgebung eingezeichnet sind.

Anmerkung des Autors: Benutzen die Spieler Nahkampfwaffen werden die Roben mit Blutverschmiert und erschweren eine Lüge um -20 wenn sie Versuchen mit diesen Roben Malvin am Eingang der Zitadelle zu täuschen.

Entschärfen die Spieler die Falle können sie in den letzten 3 Kühlschränken die eingesperrten Zombies entdecken wie sie an die Scheibe Klopfen. Untersuchen die Spieler die ersten 3 Kühlschränke finden sie 5 Stücke Dörrfleisch und 5 1L Flaschen sauberes Wasser. In den Kühltruhen Finden die Spieler 5 Armbrustbolzen.

Die Spieler können sich von der Kühlwarenabteilung entscheiden ob sie weiter geradeaus Richtung Fleischtheke oder Links in die Hauptabteilung gehen.

Hauptabteilung

Viele leere und kaputte Regale zieren diesen Teil des Supermarktes. Auch hier befindet sich eine Falle. Über einen Stolperdraht wird eine Handgranate Aktiviert die bei allen Spielern in der nähe 10w10+10 Schaden verursacht. Sobald die Spieler ohne Wahrnehmung o.ä. sich durch die Abteilung bewegen wird die Falle aktiviert. Wenn die Falle Aktiviert wird hören die Spieler ein lautes Klacken und ein PLONG! Die Spieler sehen wie eine Granate auf sie zu rollt. Jedem Spieler ist ein Rettungswurf auf Handeln um +20 erleichtert gestattet. Gelingt der Rettungswurf Springen die Spieler bei Seite und erleiden nur halben Schaden. *(Sollte ein Spieler die Eigenschaft Springen, rennen o.ä. haben darf er auch um 20 erleichtert diese Fertigkeit benutzen)* Auch hier können die Spieler mit einer Passenden Fertigkeit versuchen die Falle zu entschärfen. Gelingt ihnen dies erhalten sie eine Handgranate (10w10+10 Schaden). Durchsuchen die Spieler die Abteilung können sie mehrere Zettel finden auf denen in unterschiedlichen Sprachen Folgendes geschrieben steht: *"Glaubt ihren lügen nicht. Seht in den Keller. Sie wählen aus reiner Habgier! ALLES LÜGEN! Verräter Sollen sie nur kommen! Ich werde niemals schweigen"* Die Zettel werden beim Auslösen der Falle zerstört. Finden die Spieler die Zettel erhalten sie 10 Investigativ Punkte. Die Spieler landen am Ende der Abteilung in der Spielwarenabteilung.

Spielwarenabteilung

Auf dem ersten Blick ist diese Abteilung voll mit Stofftieren. Äffchen, Zebras, Bärchen und Clowns. Gruseliger weise sind alle Tiere mit grauen Lacken gekleidet und die Augen mit Panzerband abgeklebt. In der Mitte der Stofftiere hängt ein Plexiglaskasten mit einer Abgesägten Schrotflinte und 6 Schrotpatronen. Hinter dem Plexiglaskasten ist ein Loch groß genug für eine Hand und über dem Loch ein inaktives Zahlenterminal. Über dem Loch steht in mehreren Sprachen geschrieben geschrieben:

Ist die Gier noch so groß greif hinein und lass bestimmt nicht mehr los!

Greift ein Spieler in das Loch hinein kann er einen Hebel Spüren. Zieht der Spieler an dem Hebel hört er ein lautes Knacken und der Spieler bemerkt, dass sein Arm fest steckt. Kurz darauf ertönt ein metallisches und dumpfes Lachen. Das Zahlenterminal aktiviert sich und es ertönt eine Stimme die folgenden Satz 2 mal wiederholt:

Ich ging nach St. Ives im Morgengrauen
und traf 'nen Mann mit sieben Frauen.
Jede Frau trug sieben Sack',
drin sieben Katzen huckepack.
Sieben Kätzchen jede Katze hat.
Kätzchen, Katzen, Säcke, Frauen,
wie viele gingen nach St. Ives im Morgengrauen?

Nachdem die Stimme den Satz das erste mal vorgelesen hat hören alle Spieler hinter der Wand das sirren einer Kreissäge. Die Spieler müssen nun innerhalb von 2 Minuten die Richtige Zahl in das Terminal eingeben. Geben die Spieler die Falsche Zahl ein oder benötigen länger als 2 Minuten verliert der Spieler seinen Arm, erleidet 50 Schaden und wird für 1w10 Stunden Bewusstlos. Ist die Antwort richtig wird der Spieler befreit und der Plexiglaskasten mit der Schrotflinte öffnet sich. Die Richtige Antwort des Rätzels ist: **1**. ***Ich*** *ging nach St. Ives im Morgengrauen*.

Anmerkung des Autors: Wer gemein sein will und die Spieler auf die falsche Fährte locken möchte darf den Spielern die Benutzung eines Taschenrechners gestatten.

Kassenbereich

Die Spieler kommen aus Richtung Eingang

Dort stehen 2 Kassensysteme mit Laufband und Schwenkschranken. Überall liegt müll und Abfall herum. Die Spieler erkennen Sofort, dass überall Schilder aus Pappe angebracht sind auf denen in mehreren Sprachen geschrieben steht:"HAUT AB!" "FALLEN ÜBERALL!" und "LÜGNER!!!"

Beweise

Wichtige Gegenstände/Dialoge

Die Aufgabe

Monolog: *Also hört zu dies ist Wichtig für uns. Wir haben von einer Gruppe gehört die sich selbst als "die Unberührbaren" bezeichnen. Diese Leute sollen angeblich immun gegen das Virus sein. Wir sind da etwas Skeptisch aber wenn es auch nur einen Funken Hoffnung auf eine Heilung gibt müssen wir wissen ob dort etwas wahres dran ist. Haltet euch Südlich und ihr kommt zu einer Stadt namens Novabarsk. Dort sollen sich die Unberührbaren aufhalten. Sammelt Informationen und im besten Fall Beweise. Wir würden selber Leute hinschicken allerdings stehen wir mit Jacob dem Juggernaut im klinch. Jedes mal wenn ich eine unserer*

Patrouillen losschicke fängt er sie ab und versucht sie zu töten. Ich riskiere nicht mehr das Leben meiner eigenen Leute aber wenn ihr euch wirklich uns Anschließen wollt dann geht dort hin Sammelt bewesie für oder gegen diese Theorie und wir gewähren euch Zugang.

Zettel

Liebste Mutter ich hoffe es geht dir gut. Die Nachrichten sind furchtbar. Ich bin zum Bunker berufen worden. Irgendein biologischer Notfall. Ich hoffe diese Krankheit breitet sich nicht auch noch hier aus. Es wurden wirklich viele Wissenschaftler gerufen. Biochemiker, Genetikexperten und Ärzte. Ich hoffe sie erlauben es, dass wir unsere unsere Familien nach holen dürfen. Haltet durch! Ich liebe euch. Natascha

Gruppierungen

Die Sentinels

Nur wenig ist über die Sentinels bekannt da sie sehr abgeschieden und Isoliert leben. Angeblich ist es eine Gruppe aus ca 50 Wissenschaftler/innen die sich in einer Alten Bunkeranlage im Uralgebirge verschanzt hat. Sie sehen sich selbst als die Bewahrer des Wissens an und eine ihrer Hauptaufgaben ist es ein Heilmittel gegen das Zombie Virus zu entwickeln.

Die Unberührbaren

Die unberührbaren sind eine Gruppe von 8 Männern und Frauen welche Angeblich immun gegen das Zombie-Virus sind. Sie sind ein Personenkult und werden von ihren angehörigen wie Götter verehrt. Sie reden kaum mit anderen Menschen da sie Menschen, welche nicht immun sind, für gering einschätzen. Angefangen hat es mit Bruder Matthäus Benedict. Er war der erste Unberührbare. Er wurde gebissen und verwandelte sich nicht. Noch immer ziert eine Narbe der Bisswunde seine Schulter. Angeblich sorgt sein Blut dafür, dass er und Menschen welche eine Bluttransfusion von ihm erhielten immun gegen das Virus werden. In unregelmäßigen Abständen gibt es die Prüfung der Offenbarung. Ein auserwählter erhält eine Bluttransfusion und wird danach in einem heiligen Ritual an ein Seil gebunden und einen Brunnen hinunter gelassen. In dem Brunnen sind Infizierte welche den Prüfling auch sofort beißen. Nach dem Biss wir der Prüfling wieder nach oben geholt und die Zeit des Erwachens bricht an. Entweder wird der Prüfling Immun gegen das Virus oder er verwandelt sich und stirbt.

Pilger

Pilger sind die Anhänger der Unberührbaren. Sie werden entweder in der Nähe von ihnen sesshaft oder pilgern aus den umliegenden Siedlungen regelmäßig zur Zitadelle um Events wie z.B. der Prüfung der Offenbarung beizuwohnen.

Juggernauts

Die Juggernauts bestehen aus Exmilitär und ehemaligen Söldnern. Jeder von Ihnen ist eine perfekt ausgebildete und trainierte Kampfmaschiene. Sie haben Stellungen rund um das Uralgebirge und sind fast perfekt organisiert. Sie Terrorisieren die umliegenden Siedlungen indem sie Schutzgeld in Form von Lebensmitteln oder Dienstleistungen erpressen. Sie besitzen ein unermesslich großes Arsenal an Waffen und Fahrzeugen. Nur sehr wenig ist über die Interne Struktur bekannt und niemand kann genau sagen wie viele Juggernauts es gibt da kaum jemand eine direkte Konfrontationen mit Ihnen überlebt. Sie leben in einer strengen Militärdoktrin und für sie Zählt nur das Recht des Stärkeren und alles andere ist in ihren Augen unwürdiges Leben und dient nur dem Zweck den Stärkeren zu dienen. Angeführt werden sie von einem Jacob Jablonski.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die Unberührbaren – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Unber%C3%BChrbaren&oldid=32278`