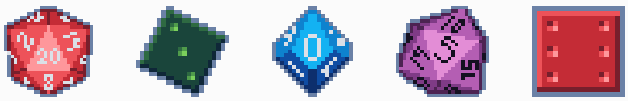
RATHRORAHS VERGESSENES DORF

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Rathrorahs vergessenes Dorf 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 4
- Ablauf 12
- Charaktere 34
- Über die Seuche (Krankheitsverlauf) 35

RATHRORAHS VERGESSENES DORF

Wo spielt das Abenteuer?: Dieses Universum (Setting: Examore)
Wann spielt das Abenteuer?: im Jahre 2324

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 4 Spieler (möglich sind auch 3 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht

Schwierigkeit für die Spieler: leicht

Spieldauer: ca. 6 Stunden

Autor: Blackcat & Seducatus

Hier kannst du das Abenteuer von How to be a Hero noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1	Teil 2	Teil 3
🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/h... settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig... kannst du es hier finden.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

Wir schreiben das Jahr 2324. Das All ist weitestgehend kolonialisiert und erforscht. Auch wenn es immer wieder kleinere Verbrechen gibt, so herrscht doch weitestgehend Frieden, der durch die Hand der Regierung gelenkt wird. Aus verschiedensten Gründen hat die Regierung euch nun einberufen und damit ist zumindest eines klar: Wenn der Staat ruft, ist es klüger zu gehorchen und dann zu sehen, wie man seinen Kopf aus der Schlinge ziehen kann. So habt ihr euch alle in Losemor eingefunden, der Hauptstadt der Erde. Dort erhaltet ihr den Auftrag auf dem fernen Planeten Rathrorah, um dort einer seltsamen Seuche auf den Grund zu gehen. So macht ihr euch gut ausgestattet auf den Weg in diese andere Welt.

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Hinweise für den Spielleiter

Anforderungen an die Charaktere

Die Charaktere sollten alle einen guten Grund haben, damit die Regierung sie zu einer wichtigen Mission einbestellt. Sie können also Experten auf ihrem jeweiligen Gebiet sein, ohnehin für die Regierung arbeiten oder anders von sich reden gemacht haben. Je nach Spielerwunsch sind aber auch ausgefallenere Charaktere, wie Kriminelle möglich, die mit dieser Mission ihren Namen wieder reinwaschen können. Manchmal kam es auch einfach nur zu einer Namensverwechslung ...

Folgende Talente, sind nützlich, aber nicht zwingend nötig:

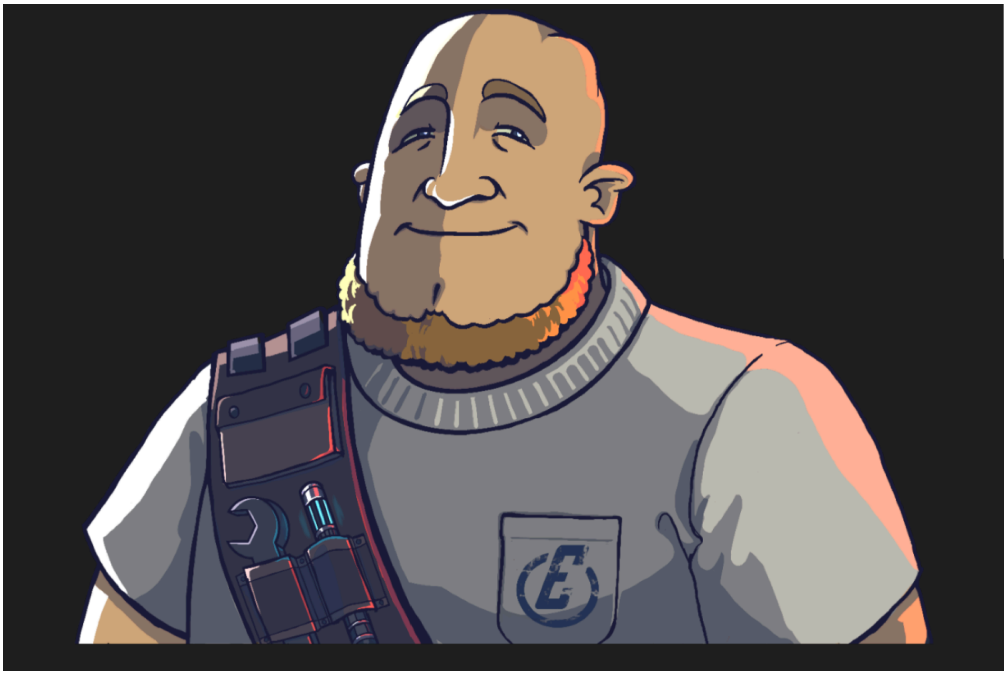
Handeln	Wissen	Soziales
Klettern	Elektronik	Beruhigen
Raumschiffe fliegen	Hacken	Feilschen
Rennen	Interstellares-Urbanes Wissen	Lügen
Schleichen	Medizin	Menschenkenntnis*
(Passendes Kampftalent)	Navigieren	Überreden
	Orientieren	
	Programmieren	
	Schlösserknacken	

Menschenkenntnis* meint auch alle anderen, kulturschaffenden Spezies.

Vorgefertigte Charaktere

Es ist möglich die folgenden vorgefertigten Charaktere zu nehmen und mit diesen das Abenteuer zu bestreiten. Dies ist jedoch optional. Es können auch selbst erstellte Charaktere von den Spielern verwendet werden.

Dipl. Ing. Dr. Egorias Refug



Dipl. Ing. Dr. Egorias Refug

Geschlecht: M	Alter: 35	Leben: 100
Statur: Stämmig	Religion: Tafel	
Beruf: Mechaniker / Ing.	Familienstand: ledig	

Handeln: 30		**Wissen: 3**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 3		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Reparieren	60 + 30 = **90**	Wahrnehmung	30 + 3 = **33**	Einschüchtern	45 + 8 = **53**
Ringen	45 + 30 = **75**			Diplomatie	30 + 8 = **38**
Prügeln	65 + 30 = **95**				
Heben / Tragen	30 + 30 = **60**				
Werfen	45 + 30 = **75**				
Bauen	50 + 30 = **80**				

Inventar: Werkzeuggürtel mit diversen Standartwerkzeugen

Beschreibung: Sein wohl häufigster Satz ist: "Mir ist vor 5 Jahren mal ne Tafel auf den Kopf gefallen" und das beschreibt seine Lebensgeschichte sehr eingehend. Dr. Egorias Refug war einer der besten Ingenieure, den die Milchstraße je hervorgebracht hat. Allerdings löste sich während einer Vorlesung, die er an der Reinhold-Messner-Universität auf dem Planeten Duplos hielt, eine Schraube an der Tafel und diese fiel ihm auf den Kopf. Das löste leider auch bei ihm die ein oder andere Schraube, sodass er zunächst nicht mehr wusste wer er war. Nach einigen Versuchen mit neuartigen, medizinischen Verfahren an ihm konnte ein Teil seines Gedächtnisses zurückgeholt werden. Daher weiß er wieder, wie man Dinge repariert oder baut, aber erklären was er da eigentlich tut, kann er nicht. Er kann es halt einfach. Die Beule von dem Vorfall hat er noch immer. Außerdem besitzt er ein gutes Herz und schließt mit seiner gutgläubigen, hilfsbereiten Art schnell Freundschaften, hat sich jedoch auch schon einige Feinde gemacht, da er gern Dinge aus anderen

Dingen baut und sein Gegenüber es mitunter gar nicht witzig fand, dass er den Antrieb für die Lichtgeschwindigkeit in ein High-Speed-Kochtopf umgewandelt hat, der jedes Essen in nur einer Sekunde fertig kocht.

Abgesehen davon ist er nur in der Lage andere Leute einzuschüchtern, wenn er wütend ist, und er mag es überhaupt nicht Eichhörnchen oder Einhörnchen genannt zu werden.

Zusätzliche Information: Was (zumindest anfangs) nur der Spielleiter weiß ist, dass Knierpes, der Kontakt der Helden auf Rathrorah, ein alter Freund von Egorias Refug ist. Dieser kann sich jedoch leider nicht mehr daran erinnern, den ihm ist da vor 5 Jahren mal eine Tafel auf den Kopf gefallen.

Grund für die Teilnahme an der Mission: Wie das Leben manchmal so spielt, sollte eigentlich der berühmte Prof. Dr. Dr. Dregorias Refug zu dieser Mission bestellt werden. Leider gab es hier eine kleine Verwechslung, sodass die Gruppe nun mit einem anderen hochkarätigen Mechaniker vorlieb nehmen muss, dem allerdings einmal eine Tafel auf den Kopf gefallen ist.

Jay Honson "Jhonny" Kappa



Jay Honson "Jhonny" Kappa

Geschlecht: M	Alter: 25	Leben: 100
Statur: Schlank	Religion: Keine	
Beruf: Ex-Kleinkrimineller	Familienstand: Ledig	

Handeln: 23		**Wissen: 11**		**Soziales: 6**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Messern	60 + 23 = **83**	Elektronisches Grundwissen	20 + 11 = **31**	Menschenkenntnis	20 + 6 = **26**
EMP	70 + 23 = **93**	Organisiertes Verbrechen	40 + 11 = **51**	Provozieren	40 + 6 = **46**

Schleichen	50 + 23 = **73**	Tierkunde (Erde)	50 + 11 = **61**		
Parkour	50 + 23 = **73**				

Inventar: Tierlexikon der Erde

Beschreibung: Der gewiefte Jay Honson Kappa, der von den meisten einfach nur "Jhonny" genannt wird, war eine Zeit lang Mitglied einer kriminellen Organisation, die in der ganzen Galaxis nur unter dem Namen "Die Milchstraßenbande 1337" bekannt und gefürchtet ist. Allerdings wurde er von einigen der Leute hintergangen, die er einst seine Freunde nannte. Anders wäre es selbst dem Staat mit einen umfassenden Mitteln wohl kaum möglich gewesen DEN Jay Honson Kappa jemals dingfest zu machen.

"Jhonny" kennt sich bestens in den Gefilden des organisierten Verbrechens aus und beherrscht mehr Tricks als manch erfahrener Bandenboss. Dazu zählt unter anderem an der in seinem Arm verbaute EMP, der von seiner Zeit als Versuchskaninchen in einem Labor herrührt. Dieser schädigt ihn jedoch auch selbst (Bei gelingen 5 Leben), sollte ihm der Einsatz dieser Fähigkeit nicht gelingen (1W10). Er hat schon viel gesehen und erlebt, was ihn vielen Dingen gegenüber hat gleichgültig werden lassen. Außerdem hat er die Coolness mit der Muttermilch aufgesogen und hat eine besondere Vorliebe für die Tiere der Erde, die manch einer vielleicht als anstößig empfinden würde. Doch was schert das Jhonny?

Zusätzliche Information: Wenn Jhonny Kappa in der Gruppe ist und diese den Raumhafen auf Rathrorah erreicht, dann erinnert er sich daran, dass er hier mit der Milchstraßenbande 1337 einmal einen großen Deal mit einer anderen Bande von Weltraumpiraten abschließen wollte. Diese haben ihn jedoch verraten und sie mussten unter schwerem Beschuss fliehen. Die Überbleibsel dieses Kampfes sind noch immer deutlich sichtbar, auch wenn die Reparaturen gut voran geschritten sind.

Grund für die Teilnahme an der Mission: Jhonny wird von der Regierung gezwungen an dieser Mission teilzunehmen und von mehreren Wachen in das Empfangsgebäude geschleppt. Diese lassen erst von ihm ab, wenn die Empfangs-Schnecke ihm den Stempel auf den Handrücken gedrückt hat.

Mik Vidai "V"



Mik Vidai "V"

Geschlecht: W	Alter: 25	Leben: 100
Statur: 1,65m	Religion: Skeptikerin	
Beruf: Hackerin	Familienstand: Ledig	

Handeln: 11		**Wissen: 17**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Hacken	70 + 11 = **81**	Allgemeinbildung	70 + 17 = **87**	Lügen	50 + 12 = **62**
Schießen	40 + 11 = **51**	Politik	50 + 17 = **67**	Manipulieren	70 + 12 = **82**
		Medizinisches Wissen	50 + 17 = **67**		

Inventar: IT-Brille und ein Tablet

Beschreibung: Ursprünglich kommt Mik Vidai von der Intergalaktischen Akademie Alexandria. Wahrscheinlich wäre sie wie ihre Eltern auch eine Wissenschaftlerin dort geworden, wenn nicht einige Institutsleiter dort der Meinung gewesen wären gewisse Informationen lieber unter Verschluss zu halten. Daher lernte sie sehr schnell sich alle interessanten Informationen selbst zu beschaffen, was aus ihr bald eine hervorragende Hackerin machte, während die wissenschaftliche Karriere immer mehr auf der Strecke

blieb. Kein System war vor ihr sicher. Allerdings erkannte dies auch die Regierung und entschied daher die Fähigkeiten von Frau Vidai für ihre Zwecke zu nutzen. Auf diese Weise schlug sie ihre aktuelle Laufbahn bei der Regierung ein. Im Netz ist sie nur als "V" bekannt.

Mik Vidai ist eine sehr wissensdurstige Person, die es nicht ertragen kann etwas nicht zu wissen - eine Eigenheit, die ihr auch schon manches Mal zum Verhängnis wurde. Um ihre Neugier zu befriedigen, tippt sie ständig auf ihrem Tablett herum und versucht über alle legalen oder vielleicht nicht so ganz legalen Wege herauszufinden, was sie wissen möchte. Andere Menschen können dabei schon einmal in den Hintergrund geraten. Zudem ist sie sehr fokussiert auf was auch immer ihr nächstes Ziel ist. Dabei ist ihr Tablet ihr ein und alles, da es ihre Verbindung, ihr Portal in das intergalaktische Netz bedeutet. Ohne es ist sie kein richtiger Mensch mehr.

Grund für die Teilnahme an der Mission: Sie wurde von der Regierung beauftragt sich dieser Mission anzuschließen, da sie eine ungeschlagene Expertin auf ihrem Gebiet der Informationsbeschaffung ist.

Schwester Katharina



Schwester Katarina

Geschlecht: W	Alter: 33	Leben: 100
Statur: etwas fraulich	Religion: katholisch	
Beruf: Kampfnonne	Familienstand: mit Jesus verheiratet	

Handeln: 12	**Wissen: 18**	**Soziales: 11**

Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Lanpeitsche	70 + 12 = **82**	Beten	65 + 18 = **83**	Führen	60 + 11 = **71**
Schnitzen	50 + 12 = **62**	Bibelwissen	50 + 18 = **68**	Menschenkenntnis	45 + 11 = **56**
		Kräuterkunde	40 + 18 = **58**		
		Medizin	20 + 18 = **38**		

Inventar: eine Lanpeitsche (Reichweite: 5 Meter lang), ein Nonnengewand, ein Schnitzmesser, 200 Sticker mit der Aufschrift "Gott war hier"

Beschreibung: Schwester Katharina, ist eine speziell ausgebildete Nonne, die für gefährliche Missionen besonders geeignet ist. Besonders gefürchtet ist sie führ ihren Umgang mit Peitschen, gleichwohl sie diese nur im äußersten Notfall zur Hand nimmt. Was jedoch ein Notfall ist, wenn es um das Seelenheil andere Menschen oder Wesenheiten geht, ist eine Auslegungsfrage. Für gewöhnlich ist sie eine sehr ausgeglichene, rechtschaffene und ruhige Person, die allerdings selten einen Zweifel daran lässt, wer her der Herr im Hause ist. Sollte es jedoch jemand wagen ihren Glauben zu beleidigen, dann Gnade Gott dieser armen Seele, denn die Schwester wird keine Gnade walten lassen.

Zudem hat sie eine Vorliebe dafür, ihren Glauben auf eine spezielle Art zu verbreiten: Nämlich mit den Stickern, die sie immerzu mit sich führt und bei jeder passenden Gelegenheit auf alles klebt, dass sich nicht spontan in Luft auflöst oder bereits einen Sticker hat, aber so ein zweiter Sticker kann ja auch nicht schaden ...

Grund für die Teilnahme an der Mission: Sie wurde als offizielle Vertreterin der Kirche auf diese Mission beordert, um die Interessen des Glaubens zu wahren. Sie selbst würde sagen: "Ich bin hier, um die richtigen Ziele zu verfolgen. Ob dies die Ziele der Gruppe sind? Wir wissen es noch nicht."

Inhaltliche Zusammenfassung des Abenteuers

Die Helden werden von der Regierung angeheuert, um einer Seuche auf einem fernen Planten nachzugehen, welche die Bewohner zu Zombies macht. Dort werden sie zunächst von einem Vertreter der Einheimischen empfangen und in die Hauptstadt gebracht. Nach einer detaillierten Einweisung können sie sich mit Ausrüstung eindecken. Anschließend werden sie mit einem Militärflugzeug in das kontaminierte Gebiet geflogen. Dort können sie optional die Kopfgeldjäger und den „zweiten Patient Zero“ im Salon treffen. Dieser ist mit einer neuartigen Version des Virus infiziert, das die Bewohner zu Zombies hat werden lassen. Den eigentlichen Patient Zero finden sie in der gut gesicherten Kirche. Diesen gilt es zu retten und anschließend zu entkommen.

Experten-Regel: Zombie-Invasion (Optional)

Wenn der Spielleiter den fremden Ort noch bedrohlicher für die Spieler gestalten möchte, dann kann er die folgende Regel anwenden. Sie kann aber auch ersatzlos gestrichen werden. Wenn sie angewendet wird, dann sollte der Spielleiter die Helden wenn nötig mehr Heiltränke finden lassen, damit das Abenteuer auch weiterhin gut zu schaffen ist und nicht zu schwierig wird.

Wenn die Helden in irgendeiner Situation Lärm machen, dann locken sie noch mehr Zombies an, die aus der Wüste in den Ort kommen und die Spieler angreifen. Zur Anlockwirkung können folgende Regeln verwendet werden:

- Lautes Rufen: 1 W3 Zombies
- Klavier spielen 1W3 Zombies
- Krach machen: 1 W6 Zombies
- Sehr lauten Krach machen: 1 W6 +4 Zombies
- Schießen ohne Schalldämpfer: 1 W3 Zombies
- Kämpfen: 1 W3 Zombies in jeder 2. Kampfrunde. Für alle 10, 20, 30, ... am Kampf beteiligte Wesen können +1, +2, +3, ... Zombies zusätzlich auftauchen.
- kleines Feuer (Lagerfeuer): 1 W3 +2 Zombies
- Großes Feuer (Haus): 1 W6 +10 Zombies
- Explosionen: 1 W10 +10 Zombies

Halten diese Ereignisse länger an, locken sie nach der individuellen Entscheidung des Spielleiters immer wieder Zombies an.

Keine Zombies angelockt werden durch:

- Normales Sprechen
- Einfaches Bewegen
- Schleichangriffe
- Alle nicht infizierten Gegner, die die Helden treffen (Kopfgeldjäger, Forscher und den Bewacher), benutzen Waffen mit Schallschutz und locken durch ihre Schüsse keine Zombies an. Nach dem Sieg, können die Spieler diese erbeuten und ebenfalls benutzten, ohne Zombies anzulocken.

Es ist auch möglich mit gezieltem Lärm oder Licht Zombies an einen Ort zu locken oder sie davon wegzulocken.

Es sollte den Spielern jedoch auch durch Manöver wie verstecken, durch ein Fenster springen oder auf ein Dach klettern möglich sein den Zombies ohne Kampf zu entkommen. Wenn die Zombies die Spieler nicht sehen oder hören können, bleiben sie wo sie sind und beginnen ziellos umher zu laufen.

Ablauf

Intro

Wir schreiben das Jahr 2324. Das All ist weitestgehend erforscht und kolonialisiert. Nicht nur Menschen, sondern auch alle anderen möglichen und unmöglichen Spezies bevölkern die Erde. Die Geschicke der Welten werden von der Regierung bestimmt und eben jene hat euch alle „eingeladen". Jedem ist klar, dass man besser folgt, wenn die Regierung ruft und so habt ihr euch alle auf den Weg nach Losemor gemacht, um zu erfahren was man von euch möchte.

Die Spieler können frei entscheiden wie sie anreisen. Gewöhnliche Transportmittel sind entweder kleine Raumfähren, die die Funktion von Bussen erfüllen, oder die etwas exklusiveren Space-Taxis. Die Spieler kommen nacheinander (wenn sie sich bereits kennen auch zusammen) an folgendem Ort an.

Szene: *Ihr steht auf einem großen Platz vor einem hellen, sandsteinfarbenen Gebäude, das hoch vor euch aufragt. Umgeben ist der beeindruckende Bau von einer soliden Steinmauer ohne Verzierungen oder Möglichkeiten zum Klettern. Dahinter könnt ihr einen kleinen, aber sehr prachtvollen Garten mit einigen*

exotischen Bäumen erahnen. Das Tor ist geschlossen, jedoch stehen 4 Wachen davor, die akribisch jeden kontrollieren, der ein- und ausgeht. Der Platz um euch ist recht belebt, doch hinter dem Tor seht ihr auf den ersten Blick niemanden.

Dieses Gebäude ist Teil des Regierungssitzes und vor allem mit verwalterischen Aufgaben betraut. Es ist dennoch entsprechend gut geschützt, auch wenn man das nicht auf den ersten Blick sieht. Die Räume im Gebäude können nach Belieben „geladen" bzw. „aktiviert und deaktiviert" werden. Im Bedarfsfall kann das gesamte, auch der Forschung dienende, Gebäude selbst zur Waffe werden.

Die Spieler müssen zunächst an den Wachen vorbei und werden dort kontrolliert. Da sie vom Staat vorgeladen wurden, sollte dies aber eigentlich kein Problem sein. Wie einfach oder schwer es die Spieler dabei haben, hängt von ihrem jeweiligen Hintergrund ab.

Wenn die Spieler an den Wachen vorbei sind sehen sie folgende Szene: *Das große Tor vor euch teilt sich in der Mitte und die mächtigen Flügeltüren schwingen langsam nach innen auf. Vor euch seht ihr einige Angestellte in Uniform durch den üppigen Garten laufen und sich in ihrer Pause offenbar die Beine vertreten. In der Mitte des weiten Platzes vor euch plätschert ein ruhiger Brunnen sanft vor sich hin. Das eigentliche Gebäude ragt erst dahinter majestätisch in die Höhe.*

Die Helden können diesen Garten problemlos durchqueren und das große Gebäude durch die geöffneten Flügeltüren betreten.

In der Botschaft

Dahinter sehen sie nur einen langen Gang. Folgen sie diesem Gang, kommen sie nach einigen Schritten an einem seitlich in die Wand eingelassenen Empfangsschalter vorbei. Dahinter geht der Gang jedoch weiter und die Helden sehen 2 Türen. Beide Türen befinden sich auf der linken Seite des Ganges und haben jeweils eins und zwei über sich stehen. An dem Schalter werden sie vom Empfangswesen, das an eine übergroße Schnecke erinnert, aufgehalten/angesprochen: *„Sie wünschen, die Herren und Damen?"*

Wie die Empfangs-Schnecke mit den Helden verfährt, hängt wieder von ihrem Hintergrund ab. Charaktere, die in der Gesellschaft bekannt und geachtet sind oder vielleicht sogar für die Regierung arbeiten, werden höflich oder sogar persönlich begrüßt.
Sollten Kriminelle in der Gruppe sein, (und der Staat weiß davon) werden diese Personen entsprechen kühl und abweisend behandelt.
Alle Charaktere, deren Verlässlichkeit bzw. Moral zweifelhaft sind, bekommen zudem einen Stempel auf das Handgelenk gedrückt. Den Spielern wird nicht erklärt was es damit auf sich hat.
Dieser Stempel enthält Nano-Roboter, die den Träger des Stempels bei Handlungen entgegen der Wünsche des Staates, schädigen und notfalls außer Gefecht setzen oder sogar töten können. (Der Held verspürt Schmerzen an der Stelle des Stempels und verliert Leben. Es ist nicht möglich den Stempel durch Amputation der Hand oder ein ablösen der oberen Hautschicht zu entfernen, da die Nanoroboter bis zu 1cm unter der Haut sitzen und somit auch in die Blutbahn des Opfers gelangen. Von dort verteilen sie sich schnell im ganzen Körper, wobei 1ml Tinte bis zu eine Milliarde Nanobots enthält. Sie können auch nicht mit einem EMP zerstört werden, da sie nicht über Elektrizität, sondern über die Wärme oder Bewegung ihre Wirtes angetrieben werden.)

Interaktion: Die Helden werden nacheinander alle einzeln von dem Empfangswesen angesprochen und es werden Name und Anliegen der Person abgefragt und überprüft. Danach müssen die Helden einen Moment warten.

Sobald alle Helden mit der Empfangs-Schnecke gesprochen haben, drückt diese unauffällig hinter ihrem Pult einen Knopf und ruft so lautlos einen Diener herbei. Diesem gibt sie auf, die Helden in die „Botschaft“ zu führen. Der Diener bittet die Helden ihm zu folgen und führt sie zu den Türen weiter hinten im Gang mit den Ziffern eins und zwei. Alle Helden, die der Staat als loyal und verlässlich einstuft werden gebeten durch Tür 1 zu gehen. Alle zweifelhafteren Charaktere werden geben durch Tür Nummer 2 zu gehen.

Gehen die Helden durch diese Türen, verschließt der Diener die Türen wieder hinter den Helden.

Auf der anderen Seite der Türen, finden sich die Helden in dem selben Raum wieder, egal durch welche Tür sie gegangen sind. Dieses Manöver dient einzig dem Zweck die Spieler zu einer bestimmten Grüppchenbildung untereinander zu veranlassen und neue Dynamiken in der Gruppe anzuregen.

Die Mission

Ihr befindet euch in einem großen Raum über dem sich eine hohe, kuppelförmige Decke wölbt und der vor euch an einer prachtvollen Tribüne endet. An einer Seite des Raumes sind mehrere Stühle übereinander gestapelt. In der Weite dieses leeren Raumes kommt ihr euch klein, unbedeutend und vielleicht sogar ein wenig verloren vor, während die Echos eurer Schritte zur Decke hinaufhallen und dort verschluckt werden.

Wenn die Spieler sich genauer umschauen, dann bemerken sie, dass es nur drei Türen in diesen Raum gibt. Zwei oberhalb der Tribüne, je eine rechts und eine links, und einer weitere kurz vor der Tribüne auf der linken Seite. Die Türen, durch die sie den Raum selbst betreten haben, sind hinter ihnen verschwunden. Dort ist nichts als glatter Stein.

Hier sollte der Spielleiter die Spieler ein wenig in Ungewissheit zappeln lassen. Was hat es mit diesem Raum auf sich, wo sind die Türen hin, warum hat man sie durch verschiedene Türen in den selben Raum geschickt? Bevor die Spieler jedoch auf unpassende Gedanken kommen, wie die Tribüne hinauf zu klettern, gibt es einen lauten Gong, der von der gesamten Decke der Halle zu kommen scheint.

Gleichzeitig öffnet sich die Tür auf der rechten Seite jenseits der Tribüne und sieben Personen betreten den Raum. Alle tragen die gleichen, schwarzen Gerichtsroben und einen Gesichtsausdruck, der gleichzeitig streng und würdevoll auf euch herabsieht. Alle sieben nehmen auf reich verzierten Stühlen auf der Tribüne Platz und es folgt ein Moment der Stille. Dann erhebt die in der Mitte sitzende Frau ihre Stimme: „Berufene. Die Botschaft hat euch hier her beordert, um eine wichtige Mission auszuführen. Nehmen Sie diese Mission an?“

Dies ist eine rein rhetorische Frage. Ein Ablehnen der Helden wird nicht akzeptiert. Hinzu kommt, dass jeder der Botschafter den Humor eines tiefgefrorenen Backsteins hat und den Helden ungefähr so viel Wert beimisst, wie einem Kaugummi unter seiner Schuhsohle (Ausnahmen bestätigen die Regel). Fragen werden (noch) nicht beantwortet – der Staat verlangt bedingungslosen Gehorsam.
Sollte ein Spieler nicht einwilligen wollen wird dem Helden zunächst subtil angedroht, dass er selbst und seine Liebsten entsprechende Konsequenzen erleiden werden (die Schwester verliert ihren Job, der Großvater wird aus dem Altenheim geworfen, ...). Sollte der Held noch immer nicht einwilligen, wird ihm mehr oder weniger offen mit dem Tod gedroht und dies notfalls auch vor Ort durchgesetzt. Dies sollte jedoch nur die letztmögliche Option sein.

Nachdem alle Spieler eingewilligt haben, erhalten sie die Information, dass auf dem Planeten Rathrorah eine Seuche ausgebrochen ist und sich schnell unter den Bewohnern ausbereitet. Diese beginnen körperlich zu verfallen und zeigen das Verhalten tollwütiger Tiere, die sich lediglich untereinander nicht

angreifen. Den Spielern wird außerdem klar gemacht, dass diese Mission von äußerster Wichtigkeit ist und sie die besten Spezialisten sind, welche der Staat aufbieten kann. Jetzt dürfen die Spieler Fragen stellen. Jeder Spieler sollte nur eine Frage gestattet bekommen.

Folgendes sind die Botschafter den Helden gewillt mitzuteilen.

- Zum Hintergrund der Mission (Sinn, größere Zusammenhänge) werden keine Fragen beantwortet.
- Die Helden bekommen Ausrüstung gestellt, wenn alle Fragen beantwortet sind.
- Ein Transport wird auch gestellt.
- Mehr Details bekommen sie vor Ort.
- Der Ort zu dem die Spieler entsandt werden heißt Rathrorah. Es gibt dort Einheimische, die Inkutzien.
- Inkutzien sind humanoide Wesen mit 7 ringartig auf dem Kopf angeordneten Hörnern und einer eigenen Kultur. Früher gab es einige Konflikte mit ihnen, die nun jedoch aus der Welt geschafft sind. Den Helden könnte mit Misstrauen begegnet werden, aber durch einen Kontakt vor Ort sollten die Inkutzien sich insgesamt kooperativ zeigen.

Szene: *Nach Beantwortung der Fragen sagt die wortführende Botschafterin: „Ich denke nun haben Sie alle relevanten Informationen bekommen. Wir erwarten Ihren Bericht.“ Danach erheben sich alle Personen und verlassen den Raum durch die andere Tür oberhalb der Tribüne.*

Die Tür unterhalb der Tribüne öffnet sich ebenfalls. Dies ist der einzige, mögliche Ausgang für die Spieler. Die Tribüne können sie nämlich nicht erklettern, da ein unsichtbares Kraftfeld dies verhindert.

Ausrüstung

Interaktion: Gehen die Spieler durch die Tür, kommt ihnen bereits Bruder ‘Anno entgegen. Dieser trägt eine lange, dunkle Gerichtsrobe und schwebt wenige Zentimeter über dem Boden: *„Seid gegrüßt, werte Berufene. Wenn Sie mir bitte folgen würden: Ich bringe Sie nun zur Waffenkammer, in der Sie sich für die kommende Mission rüsten können.“*

Er führt die Helden einen langen Gang entlang, der zu beiden Seiten keinerlei Türen hat. Bei Fragen antwortet er bereitwillig, weiß jedoch nicht mehr als zuvor von den Botschaftern zu erfahren gewesen wäre. Außerdem unterstreicht er noch einmal die Wichtigkeit der Mission und dass die Helden hervorragend qualifizierte Experten sind. Nach einiger Zeit bleibt er unvermittelt stehen, wendet sich nach links und tippt auf seinem Armband herum. Daraufhin erscheint vor den Helden eine Tür in der Wand, die zuvor sicher nicht da gewesen ist. Bruder ‘Anno öffnet diese Tür.

Die Spieler stehen nun vor einem gewaltigen Waffenlager und können sich beliebige Waffen aussuchen. Sie können maximal eine schwere Waffe (kleine Laserkanone oder ähnliches) oder zwei leichte Waffen (Lasergewehre, Schwerter, ...) mitnehmen. Nach Spielleiterentscheid können sie auch zusätzlich einige kleine Waffen wie Dolche oder Granaten mitnehmen.

Interaktion: Nachdem die Spieler sich ausgerüstet haben, lässt Bruder ‘Anno die Tür hinter ihnen wieder mit einem Tippen auf sein Handgelenk verschwinden. Danach werden sie von ihm direkt zu ihrem Transportflugzeug gebracht.

Der Flug

Szene: *Ihr erreicht das Ende das Ganges: Ein schweres Schott öffnet sich vor euch und gibt die Sicht auf einen kleinen Hangar frei. In der Mitte steht ein kleines Raumschiff für Langstreckentransporte. Darum herum befinden sich viele Kisten, einige inaktive Druiden zum be- und entladen der Fracht sowie einige Wartungsteile. Der Hangar*

wirkt im Vergleich zum dem Rest des Gebäudes alles andere als offiziell. Hier werden normalerweise offenbar nur logistische Aufgaben abgewickelt. Euer kurzweiliger Begleiter wendet sich noch einmal an euch: „An Bord finden Sie alles, was Sie ansonsten noch für die Mission benötigen. Die Koordinaten für Rathrorah sind bereits eingestellt und der Autopilot wird alles weitere für Sie übernehmen. Gehaben Sie sich wohl."

Die Helden können das Raumschiff betreten.

Hierbei handelt es sich um einen kleines Transportraumschiff. Es gibt einen Lagerraum, in dem 3 Kisten von je 2x2x2m stehen. Dazu einen kleinen Schlafraum mit [Anzahl Spieler] in der Wand eingelassenen Betten. Dazu natürlich einen Maschinenraum für alle technischen Vorrichtungen (Antrieb, mechanische Steuerung, ...) und ein Cockpit von dem aus alle Funktionen des Schiffes gesteuert werden können. Nur wenn die Spieler aktiv danach suchen, können sie mit einer **passenden Probe** herausfinden, dass dieses Schiff über einige Außengeschütze sowie Schilde verfügt.

Sobald alle Spieler das Schiff betreten haben, wird dies vom Auto-Piloten registriert und die Luke wird geschlossen. Die Spieler werden gebeten, sich während der Startphase hinzusetzten und anzuschnallen. Tun sie das nicht, ist eine **entsprechende Probe auf ihre körperliche Fitness** notwendig, um zu sehen ob sie sich halten können oder von den Beinen gerissen werden.

Während der Fahrt können die Helden mehrere Dinge tun.

- Schlafen
- Sich unterhalten
- Die Funktionen und Navigation des Raumschiffes überprüfen: Hier gibt es keine Auffälligkeiten, außer wenn später das Ereignis „Problem" ausgelöst wird.
- Die Kisten im Lager untersuchen: Diese müssen mit roher Gewalt aufgebrochen werden, da sie versiegelt sind. Darin befindet sich haltbare Nahrung und Trinkwasser für 2 Wochen.

Wenn die Spieler nichts weiter tun möchten als zu warten, kann in der Handlung fortgefahren werden.

Problem

Wirf 1d100: Kommt es während der Raumfahrt zu einem Problem?

- Ja, es gibt ein Problem. (bei 1-50)
- Nein, alles verläuft reibungslos. (bei 51-100)

Sollte einer der Helden die Funktionen des Raumschiffes mit gelungener Probe untersucht haben, fällt diesem zuerst auf, dass etwas nicht stimmt. Sollte dies niemand getan haben oder die Probe misslungen sein, meldet sich plötzlich der Autopilot: *„Fehlfunktion des Antriebes registriert. Manuelle Korrektur erforderlich."*

Wenn es zu einem Problem kommt, ist es an den Helden dieses zu lösen.

- Zunächst muss im Maschinenraum durch eine **Mechanik-Probe** der eigentliche Fehler behoben werden.
- Anschließend gilt den reparierten Antrieb wieder gleichmäßig auszurichten, was eine **Probe auf Programmieren** erfordert.
- Zum Schluss muss die Route neu berechnet werden, was mit einer **Navigieren-Probe** erreicht werden kann.

Wenn die erste Probe gelingt, ist die folgende um 30 Punkte erleichtert. Bei Misslingen um 30 Punkte erschwert. Selbiges gilt für die letzte Probe, wobei die Erleichterungen/Erschwernisse aus beiden vorherigen Proben addiert werden.
Sollte die letzte Probe scheitern, landen die Helden zwar auf dem richtigen Planeten, jedoch an der falschen Stelle. Das darauf folgende Geschehen ist im nächsten Abschnitt einzusehen.

Verläuft alles reibungslos oder bekommen die Helden das Problem in den Griff, kann wie hier beschrieben fortgefahren werden.

Die Helden scheitern am Problem (Optional)

Sollten es die Helden nicht schaffen das Problem auf ihrem Raumschiff zu beheben, fliegen sie mit fehlerhafter Navigation weiter. Dies sorgt dafür, dass sie zwar noch auf dem richtigen Planten (Rathrorah) landen, aber leider an der falschen Stelle.
Das Raumschiff der Helden stürzt in der Zombie-verseuchten Zone ab, da ein Berg von den Systemen „übersehen“ wurde und wird schwer beschädigt. Zudem können die Helden bei dem Absturz auch nach Maßgabe des Spielleiters leichten Schaden erleiden.

Im Anschluss haben die Helden einen Moment Zeit ihre neue Lage zu sondieren.

- Ihr Raumschiff ist sicher nicht mehr funktionsfähig und kann nur mit entsprechenden Ersatzteilen repariert werden. Diese sind nicht vor Ort.
- Es ist jedoch möglich einige noch funktionierende, mechanische Bauteile aus dem Wrack zu bergen.
- Die Kommunikationssysteme können repariert werden. Sollte dies gelingen, können die Helden mit ihrem Kontakt in Rathrorah kommunizieren. (siehe: Kontakt)
- Die Lebensmittel sind soweit unbeschädigt, aber die Kisten, in denen sie lagerten, sind zerstört. Die Helden haben noch für 5 Tage Essen und Trinken, danach sitzen sie auf dem Trockenen.
- Nach Maßgabe des Spielleiters können auch zerbrechliche Inventar-Gegenstände der Helden durch den Aufprall zerstört worden sein.
- Wenn die Helden einen Blick nach draußen werfen, sehen sie durch die mit tiefen Rissen durchzogene Scheibe, dass sie auf einer zerklüfteten Ebene aus rotem Fels stehen. Feiner roter Sand zieht in wirbelnden Wogen darüber und verdeckt die Sicht auf weiter entfernte Dinge. Mit einer **Sinnesschärfe-Probe** erkennen sie auch wage menschliche Gestalten, die sich im Nebel des rotes Sandes bewegen. Mehr als verschwommene Konturen oder wage Schattenrisse können die Helden jedoch nicht ausmachen.

Nach kurzer Zeit hören die Helden das leise Geräusch von einem Schaben oder Kratzen von Irgendetwas, das sich über die Außenhülle ihres zerstörten Raumschiffes bewegt. Dabei handelt es sich um [Anzahl der Spieler x1,5 Zombies]. Diese greifen die Spieler an, sobald sie das Raumschiff auf beliebige Art verlassen oder sehr laut waren.

Kommen die Spieler nicht von sich aus auf die Idee den Kommunikator zu reparieren, beginnt dieser zu blinken und zeigt das verzerrte Bild einer wagen menschlichen Gestalt. Dazu ein kräftiges Rauschen. Den Helden ist klar, dass jemand mit ihnen kommunizieren möchte, aber der Kommunikator zunächst repariert werden muss.

Kontakt

Dieses Ereignis wird ausgelöst, sobald es den Helden möglich ist Kontakt zu den Inkutzien in der Hauptstadt (Rahior) herzustellen, indem sie den Kommunikator reparieren.

Nach gelungener Reparatur erkennen die Helden eine imposante, humanoide Gestalt mit mehreren kranzförmig auf dem Kopf angeordneten Hörnern, von denen einige abgebrochen sind. Diese stellt sich ihnen als Raspin vor und erläutert:

- Er ist Vertreter der einheimischen Spezies, den Inkutzien, und damit beauftragt sie über ihre Mission in Kenntnis zu setzten. Diese gilt es noch immer auszuführen.
- Die Seuche begann vor einigen Monaten und hat sich sehr schnell ausgebreitet. Woher sie kam ist unbekannt. Man weiß nur, dass es einen „Patient Zero“ geben soll, der zwar infiziert ist, jedoch selbst keine Symptome zeigt. Die Mission ist es, diesen lebend zu bergen.
- Über die Seuche weiß man nur, dass sie über Bisse übertragen wird und hoch ansteckend ist. Es gibt keine Heilung. Die Haut der Infizierten verändert sich mit der Zeit, sodass es aussieht als hätten sie äußerliche Verbrennungen.
- Patient Zero befindet sich in einem kleinen Dorf, etwa 5 Tagesreisen nördlich von ihnen.
- Sobald sie Patient Zero haben, sollen sie sich wieder melden. Dann wird sie ein Militärflugzeug unter Offizier Keraks abholen.
- Auch können die Helden auf Nachfrage eine Karte des Ortes, in dem sich Patient Zero befindet, sowie genaue Koordinaten des Ortes und eine Karte der Umgebung bekommen.
- Weitere Unterstützung kann man ihnen nicht zukommen lassen, da eine Landung zu gefährlich ist und ein Abwurf von Material zu viele Zombies anlocken würde.

Bevor sich die Helden auf den Weg machen, können sie noch alles Verwertbare vom Flugzeug an sich nehmen.

Der Weg durch die Wüste

Folgende Zufallsereignisse kann der Spielleiter den Spielern optional widerfahren lassen.

- Die Helden werden von einer kleinen Gruppe aus [Anzahl der Spieler] Infizierter angegriffen.
- Die Gruppe trifft eine Horde aus mindestens 100 Infizierten, die zufällig ihren Weg kreuzen. Es ist den Spieler in überlassen, ob sie sich verstecken und abwarten, die Beine in die Hand nehmen oder das Unmögliche wagen und angreifen wollen.
- Die Gruppe trifft auf einen überlebenden Inkutz, der mit ihnen Handeln will. Er hat mehrere Waffen oder Proviant. Allerdings ist er nicht an Geld, sondern nur an hier in der Ödnis brauchbaren Gegenständen (auch moderne Technik) interessiert.
- Die Gruppe sieht in der Ferne, wie ein Trupp aus Inkutz mehrere Zombies mit Gewehren ausschaltet, diese in ein Raumschiff bringt und davonfliegt. (Dabei handelt es sich im die Kopfgeldjäger, die neue Versuchsobjekte für ihre Experimente in den unbenannten Ort bringen, der auch das Ziel der Helden ist.) Eingreifen können die Helden nicht und die Kopfgeldjäger reagieren nicht auf Aktionen der Helden. Sollten die Helden es schaffen den Kopfgeldjägern zu nahe zu kommen, beginnen diese auf sie zu feuern und fliehen in einem kleinen Raumschiff.
- Die Helden sehen einen überlebenden Inkutz, der vor einer großen Gruppe Zombies [Anzahl der Helden x1 +5] flieht. Die Zombies holen jedoch auf. Wenn die Helden nicht eingreifen, überrennen die Zombies ihr Opfer und zerfleischen es. Die Helden werden nicht bemerkt. Wenn die Helden eingreifen, können sie die Zombies bekämpfen (in den ersten drei Kampfrunden, laufen die Zombies noch auf die Helden zu und können beschossen werden.) Der Überlebende steht zwar unter Schock, ist aber nicht infiziert und hat eine vorübergehende Amnesie, sodass er nicht weiß wer er ist oder wie er hier hergekommen ist. Er ist jedoch gern bereit den Helden zu helfen. Kampfwerte: 80 Leben, Angriff: 70, Schaden: (je nach Waffe, mit bloßen Händen: 2W10), Initiative: 20 + 1W10, Parade: 20
- Die Helden kommen an einer verfallenen Hütte vorbei. Darin finden sie mehrere übel zugerichtete Leichen, verdorbene Lebensmittel und einige Nahkampfwaffen (Axt, Schwert, ...)

Die Reise zu dem Ort kann auch wie folgt abgekürzt werden.

Szene: *Und so macht ihr euch schließlich auf den Weg, schwer beladen mit Proviant und dem Wenigen, das euch noch an Habseligkeiten geblieben ist. Der Weg durch die rote Wüste ist mehr als nur beschwerlich: Unbarmherzig brennt die heiße Sonne auf euch herunter. Der rote Sand peitscht euch um die Beine, zerrt an euren Gliedern und verdeckt zugleich die tückischen Spalten, Risse oder Furchen im Boden, die euch immer wieder straucheln lassen. Mehr als einmal müsst ihr kleineren Gruppen oder größeren Horden von Infizierten ausweichen, die scheinbar willkürlich durch die rote Trostlosigkeit um euch wanken. Einmal ist euch sogar so, als könntet ihr weit entfernt am Horizont die Umrisse einer Stadt ausmachen – vielleicht ist es aber auch nur seltsam geformter Berg oder ein Schattenspiel dieses verfluchten Sandes. Mit der Zeit frisst sich die Erschöpfung immer tiefer in eure Glieder, drückt eure Stimmung und erstickt euren Verstand. Dann endlich am fünften Tage, kurz nach einer Pause, in der ihr eure letzten Vorräte aufgebraucht habt, seht ihr vor euch hinter einem Hügel das Dorf. Endlich.*

Haben die Spieler durch eines der Zufallsereignisse Proviant verloren oder einen zusätzlichen Reisegefährten gewonnen, geht ihnen der Proviant schon vorher aus. Sie kommen noch ausgehungerter und vor allem viel gereizter an.
Von hier an geht es weiter wie im Kapitel „Der namenlose Ort“.

Rathrorah

Allgemeine Information zu Rathrorah: Der Planet ist überwiegen von einer roten Wüste bedeckt, in denen nur einige Oasen die Trostlosigkeit in blühendes Leben verwandeln. Die Einheimischen auf diesem Planet, die Inkutzien, haben früher einen Krieg gegen die Menschen geführt und verloren, was die diplomatischen Beziehungen bis heute belastet. Man duldet sich mehr, als das man sich mag und vor allem aus den heruntergekommeneren Vierteln sollten Menschen heraushalten. Außerdem hat Rathrorah eine besondere Luft, welche dafür sorgt, dass die meisten Wesenheiten (auch Menschen) dort keinen Schlaf benötigen. Daher haben auch alle Geschäfte und Einrichtungen immer geöffnet.

Szene: Euer Raumschiff landet in einer kargen Wüste, wo feiner, roter Sand und Staub wie ein schwerer, schleifender Nebel über den Boden ziehen und sich immer wieder zu kleineren oder größeren Wirbeln von bis zu 10 Metern Höhe aufbäumen, die dann schnell in sich zusammenfallen und wieder neue bilden. Der Autopilot verkündet: *„Ziel erreicht.“* Mit einem leisen Quietschen wird die Landeluke geöffnet, bleibt jedoch mit einem metallischen Kreischen auf halbem Wege stehen. *„Fehlfunktion festgestellt. Ladeluke kann nicht vollständig geöffnet werden.“* Für den folgenden Verlauf des Abenteuers ist es irrelevant, ob es den Helden gelingt diese mit einer **Mechanik-Probe** wieder zu reparieren oder nicht.

Interaktion: Sobald sie das Raumschiff verlassen, sehen sie durch den Sand eine kleine Gestalt mit einem langen Holzstab in der Hand auf sie zugehen (dies ist Knirpes). Er tritt auf die Helden zu und versucht mit seinen wenigen Brocken menschlicher Sprache herauszufinden, wer die Helden sind und was sie hier wollen. Sobald klar wird, dass sie auch nur halbwegs „freundlich“ gesonnen sind, fordert er sie zum Mitkommen auf und führt sie durch die Wüste. Um sein Vertrauen zu gewinnen, genügt es die Frage „Freund?“ mit einem „Ja“ zu beantworten.

Informationen, die sie von Knirpes bekommen können, sobald er sie als „freundlich“ betrachtet:

- Sein Name ist Knirpes.
- Er bringt sie an den Ort „Geheim“.
- Er ist ihr Kontakt auf Rathrorah.
- An dem geheimen Ort erfahren sie mehr über die Mission.
- Er hat eine Transportmöglichkeit. Dazu müssen sie ihm nur folgen. Ihr Raumschiff können sie zurücklassen.

Szene: Nach etwa 15 Minuten Fußmarsch kommen die Helden an einem anderen Raumschiff an – einer kleinen Transportkapsel für interplanetare Flüge. Knirpes öffnet die Ladeluke und bittet die Helden einzusteigen. Die Kapsel fliegt anschließend auf direktem Weg zum Ziel. Die Helden können unter sich nur endlose Weiten aus Wüste sowie einige, wenige Oasen erkennen.

Schließlich kommt die Kapsel in Rathior, der Hauptstadt des Planeten, am großen Raumhafen an.

Vor euch seht ihr einen gewaltigen Raumhafen mit unzähligen Plattformen, Ebenen, Gängen und Verbindungsstegen, an denen ununterbrochen kleinere und größere Raumschiffe anlegen oder wieder starten. Überall sind Transporter unterwegs, die sich durch das dichte Gedränge verschiedenster Spezies schieben und die Raumschiffe be- oder entladen. Ihr fühlt euch wie in einem großen Bienenstock. Überall ist Bewegung, rundherum wird gleichzeitig gearbeitet, unzählige Individuen sind am Werk und doch scheint alles einem größeren Plan zu folgen, eine höhere Struktur zu haben, die das dichte Gewusel nicht ins Chaos fallen lässt. Nach einiger Zeit fällt euch darunter wie zufällig eine Landeplattform ins Auge, die deutlich vom Ruß und den Einschlaglöchern mehrerer Explosionen gezeichnet ist und an der mehrere Techniker gerade dabei sind, die letzten Schäden auszubessern.

Diese Schäden gehen auf den Kampf der Milchstraßenbande 1337 gegen andere Weltraumpiraten zurück und haben für das aktuelle Abenteuer keine Bewandtnis. Auf Nachfrage erklärt Knirpes, dass hier einige Kriminelle gegeneinander gekämpft haben. Fragen die Helden weiter, erklärt er, dass dies die Milchstraßenbande 1337 war, eine gerissene Bande von Gaunern, die einige Inkutzien als größte Katastrophe seit dem Krieg gegen die Menschen bezeichnen.

Szene: Der Raumhafen liegt außerhalb der großen Stadt. Allerdings sehen die Helden bereits von der Landeplattform aus ein gewaltiges Tor in der mächtigen Stadtmauer, die sich einmal um die große Stadt erstreckt. Die Stadt selbst hat einen Radius von ca. 75 km. Dadurch bewegt sich Knirpes nun zielsicher. Er führt die Helden über eine breite und belebte Straße auf einen großen Platz und von dort zu einem mächtigen Gebäude. Dort werde sie bereits von einem weiteren Inkutz (Raspin) erwartet.

In Rathior (Hauptstadt)

Szene: *Euer Fremdenführer bringt euch in einen kleinen Raum mit unnatürlich weißen Wänden. Darin steht ein weiterer Einheimischer, der jedoch fast zwei Schritt groß ist. Zwei seiner sieben Hörner sind abgebrochen und er steht in einer sehr aufrechten Haltung an einem kleinen Tisch. Er und der kleine Inkutz wechseln einige Worte, dann wendet er sich an euch: „Es ist gut, dass Sie eingetroffen sind. Ich werde Ihnen jetzt die Einzelheiten ihrer Mission erörtern. Anschließend werden Sie einige Stunden haben sich vorzubereiten und zur genau 72. Stunde werden sie mit einer Eskorte in das kontaminierte Gebiet entsendet. Gibt es bis hierhin Fragen Ihrerseits oder kann ich mit der ausführlichen Erläuterung beginnen?“*

Die Helden können nun ihrerseits Fragen stellen. Hiernach erörtert er anhand mehrerer Grafiken, die einfach auf der weißen Wand hinter ihm erscheinen:

- Die Seuche begann vor einigen Monaten und hat sich sehr schnell ausgebreitet. Woher sie kam ist unbekannt. Man weiß nur, dass es einen „Patient Zero“ geben soll, der zwar infiziert ist, jedoch selbst keine Symptome zeigt. Die Mission ist es, diesen lebend zu bergen.
- Über die Seuche weiß man nur, dass sie über Bisse übertragen wird und hoch ansteckend ist. Es gibt keine Heilung. Die Haut der Infizierten verändert sich mit der Zeit, sodass es aussieht als hätten sie äußerliche Verbrennungen.
- Die Helden werden mit einem Militärflugzeug unter Offizier Keraks in das kontaminierte Gebiet gebracht (Sprung mit einem Fallschirm) und von diesem auch wieder abgeholt, sobald sie den Patient Zero gefunden und gesichert haben.

Auf Nachfrage erfahren die Helden zusätzlich.

- Jetzt ist es die 48. Stunde. (Auf weitere Nachfrage erklären die Inkutzien mit einem Augenrollen, dass es 22.00 Uhr menschlicher Zeit ist und sie um 8.00 Uhr menschlicher Zeit ablegen.)
- Mehr als bei den Erörterungen genannt, ist leider nicht über die Seuche bekannt.
- Sie bekommen Unterstützung. Damit holt er einen großen Beutel voller Goldmünzen hervor und stellt diesen auf den ´Tisch. (Die 100 darin enthaltenen Goldmünzen sollten für alles ausreichen, das die Helden kaufen möchten. Allein beim Anblick einer einzelnen Münze wird fast jeder alles tun und ihnen alles geben, was die Helden möchten. … oder ihnen in den Rücken schießen, um an das Gold zu kommen – dies jedoch nur bei zwielichtigen Gesellen.)
- Auf Nachfrage bekommen sie eine Karte der Stadt Rathior sowie Informationen, wo sich welche Geschäfte befinden.
- Auch können die Helden auf Nachfrage eine Karte des Ortes, in dem sich Patient Zero befindet, bekommen.

Die Spieler können in der Stadt tun, was sie wollen. Sie werden für jede (wirklich jede!) ihrer Nachfragen ein passendes Angebot finden. Je nachdem wie sie vorgehen, können **Proben auf Gassenwissen, Orientierung, Menschenkenntnis, Überreden, interstellares-urbanes Wissen oder ähnliches** notwendig sein, um ihr Ziel zu erreichen. Dies aber vor allem in den etwas zwielichtigen Vierteln. Die Slums sollten sie nicht betreten, da sie dort offen angegriffen werden.

Die Helden können sich danach frei in der Stadt bewegen. Sie sollten nur pünktlich wieder zurück sein, da sie sonst von einem Suchtrupp sehr unsanft wieder zurückgeschleift werden.

Die Spieler können sich die Stadt in etwa wie folgt vorstellen.

Szene: *Die gewaltigen Gebäude ragen, wie miteinander wetteifernd schwindelerregend hoch auf, sind immer wieder über Brücken, schmale Stege oder breite Plattformen miteinander verbunden. Überall blitzen die Anzeigen verschiedener Werbetafeln gegeneinander an, um die Aufmerksamkeit der Passanten auf sich zu ziehen. Davon gibt es reichlich und es scheinen sehr viele verschiedene Spezies gerade unterwegs zu sein. Alle denkbaren und undenkbaren Wesenheiten bewegen sich völlig selbstverständlich aneinander vorbei über die vielen Wege, die Brücken, Überhänge, Plattformen und fahren mit Fahrstühlen hinauf oder hinunter. Und mit einem mal seid ihr euch nicht einmal mehr sicher, ob ihr überhaupt auf dem Boden steht oder nicht der gewaltige Marktplatz vor euch auch nur eine der vielen Ebenen ist, unter der sich noch zahllose weitere in die Erde hineinwinden.*

Der Flug ins Ungewisse

Szene: *Ihr habt euch alle wieder vor dem großen Gebäude eingefunden, in dem ihr vor wenigen Stunden die Informationen zu eurer Mission erhalten habt. Der besonders große und der besonders kleine Inkutz bringen euch gemeinsam zum Flughafen und dort zu einem abgetrennten Bereich, in dem offensichtlich keine Transporter mehr stehen. Diese Raumschiffe sind alle schwer gepanzert und mit mehreren durchschlagskräftigen Geschützen ausgestattet. Dies ist der Militärhafen. Auch sind hier offensichtlich keine Zivilisten mehr unterwegs, sondern nur noch Soldaten, die alle bewaffnet im Gleichschritt über die Gänge marschieren. Vor einem dieser Schlachtschiffe bleibt ihr stehen. Ein weiterer Inkutz tritt heraus, verneigt sich vor euren Begleitern und nickt euch knapp zu.*

Der Flug zu dem Einsatzort verläuft ereignislos. Die Soldaten, welche die Helden begleiten, schweigen oder beantworten Fragen nur in militärisch knapper und präziser Art. Neue Informationen hat jedoch niemand. Aus den Fenstern sehen die Helden nur wieder die karge Wüstenlandschaft, die jedoch so schnell vorbeizieht, dass keine Einzelheiten zu erkennen sind.

Interaktion: Die Inkutzien gehen zunächst davon aus, dass die Helden einen Fall aus großer Höhe auch ohne Fallschirm unbeschadet überstehen. Wenn die Helden fragen, bekommen sie unter Augenrollen jedoch Fallschirme gereicht sowie eine entsprechende Einweisung in die Benutzung. Dann wird eine Luke geöffnet und es gilt zu springen.

Den Sprung an sich schafft jeder Spieler. Allerdings wird trotzdem eine **Probe** fällig. Da wahrscheinlich kein Spieler das Talent **„Fallschirmspringen“** hat, sollte ein beliebiges Talent gewählt werden, bei dem es darum geht den **eigenen Körper unter Kontrolle zu halten (Körperspannung) oder der Bewegung in Schwerlosigkeit** erfordert. Falls ein Spieler die Probe nicht schafft, lockt dies 3 Zombies an, welche die Gruppe sofort angreifen (Kampfwerte siehe hier).

Ziel dieses Kampfes ist es den Spielern klar zu machen, dass sie sich jetzt in feindlichem Territorium befinden und jederzeit mit einem Angriff rechnen müssen!

Der namenlose Ort

Der ganze Ort ist ein einem „Wild-West-Stil“ erbaut. So haben die Inkutzien vor sehr langer Zeit gelebt.

Szene: Um euch breitet sich wieder soweit ihr sehen könnt die Wüste aus. Nur vor euch seht ihr eine kleine Siedlung, deren Gebäude um die Straße in einer T-Form anordnen. Ihr könnt einige halbverfallene Wohnhäuser aus Holz, einen Salon und eine gemauerte Kirche erkennen. Der Ort scheint völlig verlassen, doch ihr seid euch sicher, dass dieser trügerische Frieden nur den nächsten Sturm ankündigt.

Die Spieler können sich ab hier frei bewegen. Sollte einer von ihnen eine Infrarot-Brille oder ähnliches haben, erkennen sie Gestalten im Salon, in einem der Wohnhäuser und in der Kirche.

Ein leeres Wohnhaus

In den anderen Wohnhäusern finden die Helden keine lebenden Personen oder Zombies. Man kann jedoch erkennen, dass diese entweder fluchtartig verlassen wurden (ein eingedeckter Tisch mit lange vertrocknetem Essen, ein Buch, das noch bereit neben einem Lesesessel mit heruntergebrannter Kerze liegt oder einige ordentlich eingeräumten Schränke. In anderen sind offensichtliche Kampfspuren und die Möbel wurden durcheinander geworfen oder zerstört.

Die Häuser folgen alle den gleichen Aufbau: Unten ist eine Werkstatt und oben befinden sich Küche, Wohnzimmer und 2-3 Schlafzimmer.

Man findet die Wohnungen von Tischlern, Schreinern, Zimmermännern, Sattlern, Schneidern, Fassmachern, Wagenmachern, Fleischern, eine Kräutersammlerin und Ähnlichem. Die meisten Gegenstände sind nicht mehr zu gebrauchen, aber einige widerstandsfähige Werkzeuge oder Ton-Gefäße können die lange Zeit durchaus überdauert haben. Dazu finden die Helden Relikte aus der Vergangenheit der Inkutzien, wie Bücher mit (für die Helden) nicht lesbarer Schrift, Kleidung, Holzfiguren, Geschirr, Spielzeug, Möbel, Wandbehänge, Teppiche, ...

Das Wohnhaus mit Personen

Wenn die Spieler dieses Haus betreten und nicht schleichen, werden sie sofort von 3 Zombies (Kampfwerte siehe hier) angegriffen, welche die Treppe herunterstürmen.

Das Haus selbst ist verwüstet und überall liegen Trümmer der Möbel, zerstörte Gebrauchsgegenstände sowie undefinierbare Trümmer. Die Einrichtung, oder das was davon übrig geblieben ist, sieht sehr alt aus und wurde hauptsächlich aus inzwischen morschem Holz gefertigt. Unten sind die Reste eines Wohnbereiches mit einer Küche zu erkennen. Im oberen Stockwerk befinden sich zwei Schlafzimmer. Eines ist für Erwachsene. Darin liegen zwei übel zugerichtete Leichen, von denen offenbar die Zombies gefressen haben. Das zweite Schlafzimmer scheint einem Kind gehört zu haben, doch von einer weiteren Leiche fehlt hier jedwede Spur.

Der Salon

Im Salon warten gleich 2 Gefahren auf die Helden. Einmal die Zombies unten, die sie sofort beim Betreten angreifen und einmal die Kopfgeldjäger oben, die ihnen eine Falle stellen. Das obere Stockwerk besteht nur aus dem Treppenhaus, einem westlichen und einem östlichen Raum.

Szene: *Der Raum vor euch erinnert an eine sehr antiquierte Fassung einer modernen Bar: Mehrere Tische mit Stühlen stehen oder liegen herum. Ein leerer Tresen ist an einer Wand aufgebaut und es gibt sogar altes Klavier daneben. Doch etwas anderes zieht euren Blick auf sich. Aus einer der Ecken erheben sich* [Anzahl der Spieler] *Zombies und stürmen, mit ihren verbrannten und verzerrten Gesichtern auf euch zu.*

Kampfwerte siehe hier.

Nach dem Kampf haben die Spieler die Gelegenheit ihre Umgebung genau in Augenschein zu nehmen. Dabei finden sie:

- Eine Treppe nach oben. (siehe unten)
- Eine Tür, die in eine kleine Küche mit angrenzendem Schlafzimmer führt. Hier ist eigentlich nichts weiter zu finden, einige der Küchengeräte (Pfannen, Messer, Töpfe, Löffel, ...) sind aber noch intakt. (siehe unten)
- Ein Regal mit verschlossenen (und noch verwendbaren) alkoholischen Getränken. Einige davon entfalten heilende (1W10+5) bzw. schmerzunterdrückende Wirkungen für Menschen, was mit einer **Probe auf Pflanzenkunde, Medizin oder ähnlichem** festgestellt werden kann.
- Das Klavier funktioniert noch und kann gespielt werden. Nur einige Tasten wollen nicht mehr.
- Bei näherer Untersuchung des Raumes (**Fährtensuchen-Probe**) finden die Helden unter anderem frische Spuren, die die Treppe hinaufführen und nicht von den Zombies stammen.
- Die Zombies tragen nichts von Wert bei sich.

Hinterhalt an der Treppe

Szene: Wenn die Helden nach oben gehen, dann sehen sie, auf der anderen Seite des Raumes hinter ihnen zwei Kopfgeldjäger, die ihre Schusswaffen auf sie gerichtet haben.

Wenn nur ein Held allein die Treppe hinaufkommt, legt der etwas verwegener wirkende Kopfgeldjäger (der Anführer) zunächst einen Finger an die Lippen und winkt den Helden unter vorgehaltener Waffe in den westlichen Raum. Danach zwingen sie den Helden sich auf den Boden zu legen und fesseln ihn. Wenn der Held nicht tut was man ihm sagt, schießt der Kopfweltjäger mit 7W10. Eigentlich wollen sie jedoch Gefangene machen und nicht töten.

Wenn mehrere Helden die Treppe hinaufkommen, versuchen die Kopfgeldjäger zunächst das gleiche, sind jedoch viel schneller bereit zu schießen.

Das Ziel der Kopfgeldjäger ist es die Helden als Gefangene für die Experimente in der Kirche zu gewinnen. Daher ist es sehr unwahrscheinlich, dass Verhandlungen erfolgreich sind. Der Spielleiter sollte sie aber dennoch zulassen. Besonders wenn die Kopfgeldjäger einen Helden in ihrer Gewalt haben. Dann fordern sie, dass die andern sich kampflos ergeben und im Gegenzug ihr Kamerad verschon wird.

Sollte es zum Kampf kommen, greift auch der einfache Kopfgeldjäger aus dem westlichen Raum in den Kampf ein.

Die einfachen Kopfgeldjäger:

Leben:	100	**Initiative:**	15+W10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	60	7W10

Messer	60	2W10
Kampfverhalten: Fällt das Leben eines einfachen Kopfgeldjägers unter 40 versucht er in die Kirche zu fliehen. Ist das nicht möglich ergibt er sich. Wenn der Anführer flieht oder fällt, fliehen auch die anderen.		

Boss der Kopfgeldjäger:

Leben:	100	**Initiative:**	20+W10	**Parade:**	20

Waffe	Wert	Schaden
Schießen	80	8W10
Messer	80	3W10
Kampfverhalten: Fällt das Leben des Anführers unter 30 versucht er in die Kirche zu fliehen. Ist das nicht möglich ergibt er sich.		

Der Spielleiter sollte sich notieren wie viele Kopfgeldjäger entkommen. Dies ist später wieder relevant, da sie in der Kirche erneut als Gegner auftreten.

Sollten die Helden einen einfachen Kopfgeldjäger gefangen nehmen und verhören, dann weiß dieser nur:

- Der Boss weiß genau, was hier vor sich geht. Sie wurden nur angeheuert Leute gefangen zu nehmen und in der Kirche abzuliefern.
- Wer hinter allem steckt oder was es mit der Seuche auf sich hat, wissen sie nicht.
- Über die Scheuche wissen sie nur, dass dazu in der Kirche Experimente gemacht werden.
- Was es mit den beiden „Patient Zero“ auf sich hat, wissen sie nicht. Der eine wird im westlichen Zimmer gefangen gehalten. Der andere in der Kirche.

Sollten die Helden den Anführer der Kopfgeldjäger gefangen nehmen und verhören, dann weigert sich dieser sehr standhaft etwas zu erzählen, da sein linkes Auge eine Kamera beinhaltet, durch die seine Auftraggeber ihn überwachen. Dies ist jedoch nicht zu sehen. Sobald er versucht dennoch etwas zu verraten, löst diese eine Sprengladung aus, die seinen Kopf zerstört.

Sollten die Kopfgeldjäger alle Helden gefangen nehmen (oder dies glauben): siehe hier.

Der westliche Raum

Ursprünglich befindet sich auch in diesem Raum ein einfacher Kopfgeldjäger. Wahrscheinlich greift dieser in den Kampf der Helden gegen ihren Anführer ein und ist dann nicht mehr in diesem Zimmer, wenn die Helden es betreten. Sollte dem dennoch so sein, dann schießt er sobald jemand die Tür bewegt.

Der einzelne Kopfgeldjäger:

Leben:	100	**Initiative:**	15+W10	**Parade:**	15

Waffe	Wert	Schaden
Schießen	60	7W10

Messer	60	2W10
Kampfverhalten: Sollte er mitbekommen, dass sein Anführer ausgeschaltet wurde oder geflohen ist, ergreift auch er die Flucht. Sobald einer der Helden ihm zu nahe kommt oder Anstalten macht zurückzuschießen, flieht er durch das Fenster und über das Vordach des Salon Richtung Kirche. Fällt das Leben des Kopfgeldjägers unter 40 versucht er ebenfalls in die Kirche zu fliehen. Ist das nicht möglich ergibt er sich.		

In diesem Raum finden die Helden das folgende, unschöne Bild:

Szene: *Dieser Raum scheint gezielt leergeräumt worden zu sein, denn hier findet ihr nicht einmal mehr Möbel. In der Mitte liegt ein extrem schwer verletzter Mann. Es grenzt an ein medizinisches Wunder, dass er überhaupt noch lebt, da man ihn bei lebendigem Leibe ausgenommen zu haben scheint. Doch der dünne Brustkorb hebt und senkt sich noch immer in zitternden, ruckartigen Bewegungen und verrät, dass in diesem von Schmerzen und Krämpfen geschüttelten Körper noch immer ein schwacher Funke des Lebens brennt.*

Der Fremde ist im Delirium und nicht ansprechbar. Es ist jedoch möglich ihn mit einer **Medizin-Probe** oder einem der Getränke von unten kurzfristig soweit wieder herzustellen, dass er befragt werden kann. Retten kann man ihn jedoch nicht, dafür sind die Wunden zu schwer.

Schafft man es ihn wiederherzustellen, kann er folgende Auskünfte geben:

- Sein Name ist Miron und er wurde von der Regierung ausgesandt, um Patient Zero zu finden. Doch dann haben ihn die Kopfgeldjäger gefangen genommen.
- Die Kopfgeldjäger haben an ihm eine „neue Version" des Virus getestet, waren mit den Resultaten jedoch nicht zufrieden.
- Der echte Patient Zero wird in der Kirche festgehalten.
- Wer oder warum man an diesem Virus forscht, weiß er nicht.
- Wie viele noch hier sind, weiß er nicht. Es gibt mindestens die 4 Kopfgeldjäger hier im Salon. Mehr hat er nicht gesehen.

Nachdem die Helden alle Fragen gestellt haben, erliegt er seinen Verletzungen.

Der östliche Raum

In diesem Raum ist niemand. Es ist jedoch offensichtlich, dass erst vor kurzem jemand hier eine Art Lager aufgeschlagen hat. Anhand der Betten kann auf 3 Personen mit moderner Ausrüstung geschlossen werden. Hier haben die Kopfgeldjäger genächtigt.

Gefangene der Kopfgeldjäger (Option)

Wenn die Kopfgeldjäger alle Helden gefangen nehmen (oder glauben alle Helden gefangen zu haben, während ein Teil der Gruppe sich versteckt), dann nehmen sie den Helden alle Waffen ab, fesseln sie, verbinden ihnen die Augen und bringen diese direkt in die Kirche.

Der Spielleiter sollte den Spielern hier durch permanente Waffenpräsens der Kopfgeldjäger klar machen, dass es sehr unklug ist jetzt die Flucht zu versuchen. Sollte es dennoch ein Held versuchen, wird dieser niedergeschlagen und verliert (2W10) Leben (dieser Schaden sollte jedoch nicht tödlich sein).

In der Kirche werden die Helden durch den Hintereingang in den Raum „Experiment“ gebracht und dort gefesselt liegen gelassen. Dies ist die Sternstunde für den Helden, der schon die ganze Zeit ein Messer im Stiefel hatte (oder sonst wo eine Waffe verstecken konnte). Sollte dies keiner der Helden getan haben, müssen sie sich über eine **passende Probe** befreien. (Hier geht alles von reiner **Körperkraft über Geschick** bis hin zu einem vorsichtigen aufreiben der Seile an einer scharfen Kante von etwas in diesem Raum).

Der Raum sieht wie folgt aus:

Szene: *Ihr seid nicht allein. In diesem Raum sind mehrere flache Betten mit soliden Stahlketten an den Enden. Damit gefesselt sind Inkutzien und Menschen in verschiedensten Stadien der Infektion. Einige wirken noch fast normal und kämpfen wie im Wahn gegen ihre Ketten. Andere scheinen eine verbrannte Haut zu haben und zucken nur noch selten. Einer sieht sogar so aus, als wäre er schon tot. Der Körper bewegt sich überhaupt nicht mehr und scheint auch irgendwie … eingetrocknet zu sein. Neben diesen Liegen, seht ihr mehrere Behälter mit Flüssigkeiten, die zum Teil über Schläuche und Drähte verbunden sind. Verschiedenste Gerätschaften, offenbar zu chemischen Versuchen und sogar ein hochmoderner Rechner ist hier aufgebaut. Dies ist offensichtlich ein Labor und was immer hier vorgeht, es ist nichts Gutes.*

Sobald sich die Helden befreit haben, können sie sich wieder frei bewegen. Allerdings sollte zumindest einem Spieler eine **Schleichen-Proben** ablegen, um nicht von den Kopfgeldjägern entdeckt zu werden.

Mit einer **Sinnesschärfe-Probe** können sie ein Gespräch im Nebenraum mitanhören. Dort beratschlagen die Kopfgeldjäger mit den Forschern und dem Bewacher wie jetzt weiter vorzugehen sei und ob man die Helden sofort als neue Versuchsobjekte einsetzt oder lieber warten sollte, bis die Alten endgültig „verbraucht“ sind.

Die Kirche

Szene: Schon wenn die Helden vor der Kirche stehen, erkennen sie sofort, dass sich dieses Gebäude massiv von den anderen unterscheidet. Nicht nur ist es das einzige Gebäude aus solidem Feldstein, sondern auch ist hier offensichtlich nachgerüstet worden. Die Tür ist ein elektronisch gesichertes und zusätzlich gepanzertes Stahltor. Auch wurden alle Fenster von innen mit massiven Stahlplatten verschlossen.

Die Kirche kann über zwei Zugänge betreten werden. Dies ist einmal das Sicherheitstor auf der Vorderseite. Dieses kann nur mit einer **Probe auf Hacken, Programmieren oder ähnlichem** über ein kleines Bedienterminal an der Seite geöffnet werden. Ein EMP oder Sprengstoff funktionieren auch, werden jedoch wahrscheinlicher von den Personen in der Kirche bemerkt. Dazu gibt es auf der Rückseite noch eine kleine, altertümliche Holztür mit Eisenbeschlägen. Diese kann mit einer **Schlösserknacken-Probe** oder mit Gewalt geöffnet werden.

In der Kirche finden die Spieler die folgenden Räume.

Kirche - Der Hauptraum

Hier warten die noch verbleibenden Feinde. Dies sind [Anzahl der Spieler] Zombies, die jedoch vollständig von den dort anwesenden Forschern kontrolliert werden. Zwei Forscher und ein Bewacher. Sollen die Spieler bereits im Salon gewesen sein, befinden sich auch die überlebenden Kopfgeldjäger in diesem Raum.

Wenn die Spieler diesen Raum durch das Haupttor betreten, können sie nur einen kurzen Blick auf einen großen Raum mit hoher Decke und Statuen an den Wänden erhaschen. Dann werden sie von den Personen im Raum angegriffen.

Die Zombies:

Leben:	40	**Initiative:**	8+1W10	**Parade:**	8

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Krallen	50	2W10
Biss	40	3W10
Kampfverhalten: Die Zombies kämpfen erbarmungs- und rücksichtslos bis zum Tod. Schmerz, Erschöpfung oder Gnade sind ihnen fremd. Ebenso jedoch auch Intelligenz. Sie verhalten sich wie tollwütige Bestien, die in wildem Wahn alles anfallen, das sich bewegt und nicht ihrer Art angehört.		

Die Forscher:

Leben:	100	**Initiative:**	5+1W10	**Parade:**	5

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	20	6W10
Kampfverhalten: Fällt das Leben eines Forschers unter 40 oder bekommt er mehr als 40 Schaden auf einen Schlag, bricht er zusammen und krümmt sich vor Schmerzen auf dem Boden. Er ist nicht weiter Kampffähig.		

Die Bewacher:

Leben:	100	**Initiative:**	20+1W10	**Parade:**	20

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	80	8W10
Messer	65	2W10
Kampfverhalten: Er versucht unter allen Umständen die Einrichtung sowie die Forscher zu schützten. Er ist bereit sein eigenes Leben zu opfern oder die Helden zu verschonen, wenn er andernfalls riskieren müsste Forscher oder Einrichtung der Kirche zu gefährden. Abgesehen davon kämpft er erbarmungslos bis zum bitteren Ende.		

Die einfachen Kopfgeldjäger:

Leben:	40	**Initiative:**	15+1W10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	60	6W10
Messer	60	2W10
Kampfverhalten: Die Kopfgeldjäger kämpfen rücksichtslos und sind vor allem auf ihr eigenes Überleben bedacht. Wendet sich das Blatt gegen sie, fliehen sie und versuchen sich zu verstecken.		

Der Boss der Kopfgeldjäger:

Leben:	40	**Initiative:**	20+1W10	**Parade:**	20

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schießen	80	8W10
Messer	80	3W10
Kampfverhalten: Der Boss der Kopfgeldjäger kämpft rücksichtslos und ist vor allem auf sein eigenes Überleben bedacht. Wendet sich das Blatt gegen ihn, flieht er und versucht sich zu verstecken.		

Kampfverhalten der gesamten Gruppe:
Die Zombies versuchen die Helden in einen Nahkampf zu verwickeln, während die menschlichen Gegner in Deckung gehen und aus dieser hervor schießen.
Wenn die Forscher oder Bewacher feststellen, dass die Helden Patient Zero befreit haben, setzen sie alles daran ihn wieder in ihre Gewalt zu bringen, da er der Schlüssel zum Gegenmittel für die Seuche ist und all ihre Experimente ruinieren kann. Sie versuchen zunächst ihn lebend zu bekommen. Ist jedoch klar, dass dies nicht möglich ist, versuchen sie ihn zu töten und seinen Körper zu vernichten.
Die Kopfgeldjäger versuchen mit allen Mitteln die Helden zu vernichten oder zumindest auszuschalten. Sie wollen Rache für das, was im Salon geschah. Sollten die Helden den oberen Teil des Salons nie betreten haben, schießen die Kopfgeldjäger nun von dort aus den Fenstern auf die Helden.

Wenn die Spieler den Raum durch die Hintertür betreten, dann können sie mit einer **Schleichen-Probe** auch an den Wachen vorbei oder diese aus dem Hinterhalt heraus angreifen. Wenn die Helden den Kopfgeldjägern noch nicht begegnet sind, sind die Forscher in ihre Experimente vertieft und der Bewacher sitzt vor einem der Computer und tippt auf der Tastatur herum. Wurden die Kopfgeldjäger schon überwunden (und sind einige von ihnen entkommen) stehen alle Gegner mittig im Raum und diskutieren, wie nun weiter vorzugehen sei.

Der Raum sieht wie folgt aus:

Szene: *In bizarrer Weise prallen hier eine alte, vergessene Zivilisation und moderne Technik aufeinander. Alles ist in ein steriles, gleichmäßiges Licht von mehreren aufrechten Rundumstrahlern gehüllt, die im Raum verteilt sind. Das Gebäude selbst ist alt, an den Wänden stehen große Statuen von Inkutzien ohne Hörner und in der Mitte des Raumes erhebt sich eine große, steinerne Platte, die wohl früher mal ein Altar gewesen war. Darauf stehen jetzt jedoch diverse moderne Apparaturen zur chemischen Behandlung von Stoffen. Es sind mehrere Tische aufgebaut,*

auf einen zum Teil Personen – oder eher Zombies – seziert werden. Auf anderen Tischen stehen Hochleistungsrechner die über ihre Hologramm-Bildschirme verschiedene, biologische oder chemische Analysen zeigen.

Mit entsprechenden Proben können die Helden feststellen:

- (**Chemie-Probe**)Die chemischen Apparaturen dienen der Manipulation des Virus und des Blutes der Zombies.
- (**Medizin oder Biologie-Probe**)Die Auswertungen an den Rechnern geben Auskunft über den detaillierten Krankheitsverlauf sowie die biochemische Struktur des Virus und der Veränderungen an verschiedenen Spezies. Offenbar hat man versucht den Virus gezielt so zu manipulieren, dass er noch mehr verschiedene Spezies anstecken kann und dass er sich noch schneller verbreitet. Die Inkubationszeit ist dabei jedoch drastisch angestiegen.
- Die gefesselten Versuchsobjekte befinden sich in unterschiedlichen Stadien der Infektion, die von fast normal aussehenden Personen über Wesen mit einer scheinbar verbrannten Haut bis hin zu völlig eingefallenen und ausgetrockneten Körpern geht.
- Ohne Probe können die Helden zudem feststellen, dass sowohl auf dem Altar in der Mitte des Raumes, als auch auf den Sockeln der Statuen an den Wänden Schriftzeichen zu finden sind. Diese können sie jedoch nicht lesen.

Kirche - Der Raum mit den Experimenten

In diesem Raum werden die Gefangenen aufbewahrt und an ihnen herumexperimentiert. Von den altertümlichen Stücken, ist nichts mehr zu finden.

In diesem Raum sind mehrere flache Betten mit soliden Stahlketten an den Enden. Damit sind mehrere Inkutzien und Menschen in verschiedensten Stadien der Infektion gefesselt. Einige wirken noch fast normal und kämpfen wie im Wahn gegen ihre Ketten. Andere scheinen eine verbrannte Haut zu haben und zucken nur noch selten. Einer sieht sogar so aus, als wäre er schon tot. Der Körper bewegt sich überhaupt nicht mehr und scheint auch irgendwie ... eingetrocknet zu sein. Neben diesen Liegen seht ihr mehrere Behälter mit Flüssigkeiten, die zum Teil über Schläuche und Drähte verbunden sind. Verschiedenste Gerätschaften, offenbar zu chemischen Versuchen und sogar ein hochmoderner Rechner ist hier aufgebaut. Dies ist offensichtlich ein Labor und was immer hier vorgeht, es ist nichts Gutes.

An den Rechnern können die Helden mit einer **Probe auf Medizin, Biologie oder Chemie** mehr über den Krankheitsverlauf herausfinden.

Kirche - Das Lager

Dieser kleine Raum ist bis unter die Decke mit allerhand Dingen vollgestopft. An der linken Wand stehen drei einfache Feldbetten. Daneben befinden sich einige persönliche Gegenstände, wie ein Roman, das Bild einer Frau, ein modisches Stofftuch oder eine Packung Zigaretten. Ihnen gegenüber stehen mehrere große Kisten, die fest verschlossen sind. Etwas weiter hinten sind technische Bauteile, Zubehör für die Rechner sowie Ingredienzien für die bio-chemischen Versuche. Ganz hinten in einer Ecke des Raumes liegen achtlos durcheinandergeworfen mehrere aus Holz geschnitzte Statuen von Inkutzien ohne Hörner. Diese sind teils nur Handgroß, einige jedoch auch bis zu einem Meter groß. Dazu liegen dort mehrere schwer in Mitleidenschaft gezogene Bücher und einige einstmals kunstvoll verzierte Regale mit Resten von früher farbenfrohen Stoffbannern.

In den verschlossenen Kisten finden die Helden Vorräte für mehrere Wochen. Die Feldbetten sind die Schlafstädte der hier arbeitenden Forscher und des Bewachers.

Bei den unachtsam durcheinander geworfenen Gegenständen handelt es sich um Relikte der Inkutzien, welche von den Feinden der Helden in dieser Kirche vorgefunden wurden. Dies sind für die Inkutzien unschätzbar wertvolle Zeugnisse ihrer Vergangenheit. Den Menschen bedeuten sie jedoch nichts. Die Helden können zwar die Bücher nicht lesen, doch können sie an den Bannern erkennen, dass diese wohl einst über die Wände gehangen wurden und gerade den Hauptraum in einen farbenfrohen und angenehmen Ort verwandelt haben müssen.

Kirche - Die Kammer

Hier finden die Helden Patient Zero. Dieser Raum ist nur von einer schwächlichen Infrarot-Lampe an der Decke beleuchtet.

Wenn die Helden kein Licht machen, sehen sie nur im hinteren Teil des Raumes an der Wand eine schemenhafte, menschliche Gestalt, die sich dort auf einer Liege befindet.

Erst wenn sie Licht machen, können die Helden mehr erkennen:

Der Raum ist klinisch, steril gehalten. Wände, Boden und sogar die Decke sind mit einem weiß-gräulichen Anstrich überzogen, der alles andere unpassend und deplatziert erscheinen lässt – wie einen Fremdkörper. Im hinteren Teil des Raumes steht ein transportables Krankenbett, in dem eine einzelne Person liegt. Sie ist an mehrere Infusionen und Kanülen angeschlossen, die seltsame Flüssigkeiten aus nahen Behältern in ihren Körper oder wieder heraus leiten. Dazu sind auf mehreren Computerbildschirmen daneben Diagramme zu sehen, die fortlaufend aktualisiert werden und verschiedene Graphen zeigen.

Wenn sie auf den Fremden zugehen reagiert dieser zunächst sehr eingeschüchtert und versucht schwach die Helden abzuwehren. Sobald er jedoch realisiert, dass die Helden nicht zu den Leuten gehören, die ihn hier eingesperrt haben, ist er sehr kooperativ und bittet darum mitgenommen zu werden.

Von ihm können die Helden folgendes erfahren:

- Er ist Patient Zero. Sein Name ist Slesnea.
- Er wurde schon vor längerer Zeit von diesen Leuten gefangen genommen und für Experimente missbraucht. Offenbar ist er jedoch der Erste und Einzige, bei dem es funktioniert hat (Er ist zwar infiziert, hat jedoch selbst keine Symptome). Viele andere sind gestorben.
- Den Grund oder das Ziel dieser Experimente kennt er nicht.
- Was in den Infusionen ist, weiß er nicht – also auch nicht ob diese lebenserhaltend wichtig für ihn sind (siehe unten) oder nur Beruhigungsmittel enthalten.
- Er weiß, dass noch mindestens 2 Forscher hier in der Kirche sind. Dazu kamen immer mal wieder Kopfgeldjäger vorbei und haben neue Gefangene gebracht. Das waren mindestens 3, aber wahrscheinlich noch mehr. Wie viele es genau sind oder wo diese sind, weiß er nicht. (Von dem Wächter weiß er nichts.)
- In der Kirche gibt es noch andere Gefangene. Diese müssten jedoch alle infiziert sein. (Diese sind auch unrettbar infiziert.)
- Am Ende des Gespräches bittet er die Helden inständig ihn hier heraus zu bringen und zu retten.

Durch Proben können die Helden im Raum folgendes herausfinden:

- (**Medizin-bei Patient Zero**): Er ist stark geschwächt, aber transportfähig und nicht körperlich verletzt. Die Infusionen sind Nährlösungen, Beruhigungsmittel und eine permanente Blutabnahme. Darauf kann also getrost eine Zeit lang verzichtet werden.
- (**Medizin-an den Computern**): Hier werden permanent die Vitalitätsdaten des Patienten aufgenommen und die Infusionen gesteuert.
- (**Chemie oder Medizin** – für den Anstrich an den Wänden): Dies ist eine moderne Farbe, die eine stark selbst-desinfizierende Wirkung hat. Sie wird vor allem in Krankenhäusern und Krankenstationen eingesetzt.

Um den Patienten transportieren zu können, muss er von den fest um Boden verankerten Glasbehältern mit Infusionslösungen getrennt werden. Sobald der Patient von seinen Infusionen getrennt wird gibt es ein leises „Piep“, das sich in gleichmäßigen Abständen wiederholt.

Wenn die Helden nicht über eine **Hacken-Probe** an den Computern dafür sorgen, dass die Aufnahme der Vitaldaten des Patienten mit erfundenen Werten weiter geht, bevor sie die Infusionen abnehmen, wird dies sofort vom Computer registriert und automatisch auch an alle anderen Rechner in der Kirche weitergeleitet. Daher bekommen dies auch die Forscher im Hauptraum mit. Ob sie die Meldung auf ihrem Rechner sofort bemerken oder erst mit einiger Verzögerung ist Spielleiterentscheid.

Kirche - Der Vorraum

In diesem Raum scheint die Zeit, wie in im Rest des Ortes stehengeblieben zu sein. Verstaubte, leere Regale bedecken die Wände. Es gibt einen kaum mehr zu erkennenden Abtreter sowie einige Haken auf Kopf- und Hüfthöhe von euch. Außer einer weiteren Tür an der gegenüberliegenden Wand gibt es nichts weiter in diesem Raum.

Missbrauch des Rücktransportes (optional)

Dieses Ereignis tritt ein, wenn die Helden ihre Verstärkung anfordern, obwohl sie Patient Zero noch nicht gerettet oder gefunden haben (beispielsweise wenn die Helden gefangen genommen wurden und hoffen von ihren Helfern befreit zu werden oder durch die Kopfgeldjäger so schwer verwundet wurden, dass sie sich vorzeitig zurückziehen wollen.)

Dazu ist es den Helden jederzeit möglich den Offizier des Militärschiffes, Keraks, zu kontaktieren, in dem sie hier her geflogen sind. Dieser fragt zunächst, ob sie Patient Zero gefunden haben. Verneinen die Helden kommt er erst gar nicht – die Helden sind auf sich allein gestellt. Bejahen sie, obwohl sie ihn nicht haben, ist eine **Lügen-Probe** nötig. Bei misslingen bricht der Offizier den Kontakt sehr schroff ab und macht den Helden klar, dass dies kein Spiel ist und sie mit solchen Lügen die Beziehungen zwischen Menschen und Inkutzien schwer beschädigen.

Glaubt er ihnen, meint er, dass die Helden Patient Zero ins Freie bringen müssen und kommt mit dem Raumschiff. Erklären die Helden darauf, dass dies nicht möglich sei, meint er, dass sie dies dann möglich machen müssen. Nennen die Helden darauf die Wahrheit, reagiert er wie beim Erkennen der Lüge.

Schaffen sie es dennoch ihn zum Kommen zu bewegen, wird die Enttäuschung umso schwerwiegender, wenn sie an Bord kommen und Patient Zero nicht dabei haben. Sind die Helden noch in der körperlichen Verfassung weiter ihrem Auftrag nachzugehen, wirft er sie im Flug aus dem Raumschiff und lässt sie gut 5m tief fallen. Davon bekommen sie 3W10 Schaden und können das Abenteuer wie bisher vorsetzten.

Sind die Helden nicht mehr in der körperlichen Verfassung weiter zu machen, meint er nur kopfschüttelnd, dass er auch nicht erwartet hätte, dass ein Mensch Patient Zero wirklich finden könnte. Damit fliegt er zurück und die Helden müssen später der Regierung erklären warum sie versagt haben. Die Konsequenzen für die Charaktere sind unschön, ebenso wie diese Variante des Endes.

Der Showdown

Wie dieser genau aussieht, hängt sehr davon ab wie die Helden in die Kirche kommen und wann (bzw. ob) sie entdeckt werden.

Es ist durchaus möglich, dass es die Helden schaffen unerkannt und unbemerkt mit Patient Zero zu fliehen, ohne dass es zum Kampf kommt.

Wenn es jedoch zum Kampf kommt, dann sollte der Spielleiter eine möglichst epische Schlacht zwischen den Helden und den Wachen in der Kirche inszenieren, durch die dann auch noch viele Zombies angelockt werden, während die Helden nur lange genug aushalten müssen, bis die Verstärkung eintrifft. Dabei sollte die Hilfe gerade in letzter Sekunde bevor die Helden nicht länger standhalten können eintreffen und sie aus der Gefahrenzone bringen.

Zusätzlich ziehen jedoch auch ihre Gegner alle Register und locken eine gewaltige Armee unkontrollierter Zombies an. Diese strömen aus allen Himmelsrichtungen wie eine dunkle Masse aus unendlich vielen Leibern auf die Kirche zu und versuchen alles Leben zu vernichten. Sollten dem Spielleiter die nicht infizierten Gegner ausgehen, kann er einfach einige der Zombies aus der Masse früher ankommen lassen, sodass die Spieler sich mit dieser „Vorhut“ herumschlagen müssen.

Wenn die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keinen Kontakt mit den Kopfgeldjägern hatten, dann nehmen diese sie vom Salon aus unter Feuer. Gibt es kein freies Schussfeld, kommen die Kopfgeldjäger zu Fuß näher. Wenn die Zombie-Horde jedoch zu nahe ist, versuchen sie sich auf eines der Häuserdächer zu flüchten. Dies zögert das Unvermeidliche jedoch nur heraus.

Die Hilfe der Helden, ist das Militär-Schiff der Inkutzien, welches sie auch schon hergebracht hat. Dieses geht bis auf 50m herunter und wirft den Helden dann Seile mit einem starken Magneten am Ende zu, die sich an entsprechenden Gegenständen der Helden festsaugen (hierbei sollte der Spielleiter jedoch auch darauf achten, dass die Helden lieber aufrecht am Gürtel hinausgezogen werden, als wild mit den Armen rudernd und Kopfüber an den Metallverstärkungen der Schuhe). Hat ein Held nichts magnetisches an sich, kann er sich auch einfach am Seil festhalten.

Sobald alle Charaktere an Bord sind, wird die Luke geschlossen und das Raumschiff fliegt sofort davon.

Der Offizier, Keraks, tritt nun auf die Helden zu und fordert Meldung.

Je nach Erfolg lobt er die Helden ausgiebig (wenn Patient Zero lebend geborgen werden konnte) oder meint nur kopfschüttelnd, dass von einem Menschen wohl auch nicht mehr zu erwarten gewesen wäre (wenn der Körper von Patient Zero vernichtet wurde oder im Dorf geblieben ist).

Epilog

Nachdem die Helden mit dem Militärschiff wieder nach Rathior unterwegs sind, kann das Abenteuer beendet werden.

Im Epilog kann den Spielern noch erzählt werden, wie zufrieden die Regierung mit ihrem Erfolg ist (abhängig vom Ergebnis des Abenteuers). Die Helden bekommen entweder die zuvor ausgehandelte Belohnung oder können froh sein mit der Freiheit davon zu kommen.

Außerdem sollte jeder Spieler die Gelegenheit bekommen kurz zu erzählen, was sein Charakter nach dem gemeinsamen Abenteuer tut.

Charaktere

Vor der Mission

Die Empfangs-Schnecke (Mussahnna)

Dieses Wesen erinnert ein wenig an eine übergroße Nacktschnecke ohne Schleim und etwas faltiger Haut. Die Augen befinden sich am Ende zweier, langer Fühler, liegen jedoch zumeist am Kopf an, sodass man die Fühler erst auf den zweiten Blick bemerkt.

Darüber hinaus zeichnet dieses Wesen sich über ein beeindruckendes Desinteresse gegenüber alles und jedem aus. Es erfüllt stumpf seine Pflicht und alles andere ist ihm völlig egal. Die Regeln müssen jedoch eingehalten werden und zwar penibel.

Der alte Mann (Winn Stone)

Dieser Mann läuft meist tief gebeugt, sodass man die kahle Stelle auf seinem Kopf deutlich sehen kann. Auch weist er einen leichten Buckel auf. Seine Haut ist ungesund grau gelb, als hätte er schon seit Jahrzehnten kein Sonnenlicht mehr gesehen. Die tiefen Falten in seinem Gesicht verraten ein entbehrungsreiches Leben mit wenig Freude. Außerdem hat er leicht asiatisch anmutende Züge.

Winn Stone arbeitet schon sein gesamtes Leben für die Regierung. In all dieser Zeit wurde ihm stets verwehrt aufzusteigen, was ihn entsprechen verbittern ließ.

Der Mönch (Bruder ‘Anno)

Er ist eine recht hochgewachsene Gestalt in langer, dunkler Gerichtsrobe. Zudem steht er auf einer Anti-Gravitationsplattform, die ihn einige Zentimeter in der Luft schweben lässt und ihm so das profane Laufen erspart.

Bruder ‘Anno hat eine sehr ruhige und gewählte Art zu sprechen, die ihm schnell den Respekt und die Zuneigung seiner Zuhörer einbringt.

Inkutzien

Die Inkutzien allgemein

Inkutzien (Einzahl: Inkutz) sind die humanoiden Ureinwohner auf Rathrorah. Sie können zwischen einem und zwei Metern groß werden (einzelne Exemplare auch deutlich größer und kleiner) und haben eine dunkle Haut mit leichtem Rotstich. Auf dem Kopf tragen sie 7 Hörner, die als Ring wie eine Krone angeordnet sind.

Inkutzien sind ein Volk, bei dem die Ehre eine besondere Rolle spielt, besonders im Kampf. So ist es beispielsweise ein Zeichen sehr hoher Ehre seine Hörner im Kampf zu verlieren. Sie außerhalb eines Kampfes zu verlieren ist jedoch ein Zeichen größter Schande und führt zur gesellschaftlichen Ächtung.

Vor langer Zeit führten die Inkutzien einen erbitterten Krieg gegen den Staat, den sie jedoch durch zahlenmäßige Unterlegenheit und technologischen Nachteil verloren haben. Dieser Ehrenverlust belastet die Beziehungen von Erdenbewohnern und Inkutzen bis heute, auch wenn die Inkutzien die Fremdlinge inzwischen dulden, jedoch nicht gerade hoch schätzen.

Knirpes (Kontakt auf Rathrorah)

Dieser Inkutz ist ein besonders kleiner Vertreter seiner Art und gerade mal einen Meter groß. Wie die anderen trägt er jedoch einen Kranz aus sieben Hörnern auf dem Kopf und ist in ein langes, dunkles Reisegewandt gekleidet, das ihn vor umherwirbelndem Staub und ähnlichem schützt.

Knirpes ist der Kontakt für die Helden auf Rathrogah und ein recht umgänglicher, wenn auch anfänglich schweigsamer Zeitgenosse. Leider spricht er die Sprache der Menschen nur auf einem Niveau von „Freund? Du folgen. Du Erde kommen? Nicht verstehen."

Knirpes hofft zudem unter den Helden einen alten Menschen-Freund wiederzufinden. Dieser ist jedoch nicht Teil der Gruppe, weshalb er anfangs ein wenig enttäuscht und verstimmt sein mag. Seine Laune bessert sich aber sobald die Helden ihn als „Freund" angenommen haben.

Raspin (Wichtiger Vertreter der Inkutzien)
Im Gegensatz zu dem anderen Vertreter der Inkutzien ist er recht groß gewachsen und fast zwei Meter groß. Außerdem sind zwei seiner Hörner abgebrochen.

Raspin ist ein wichtiger Vertreter der Gemeinschaft der Inkutzien und hat die Aufgabe den Helden alles über ihre Mission mitzuteilen sowie die finanziellen Mittel bereitzustellen. Er spricht die menschliche Sprache akzentfrei. Seine beiden fehlenden Hörner hat er im ehrenhaften Kampf verloren.

Keraks (Offizier des Militärschiffes)
Dieser Inkutz ist hochgewachsen, sehr muskulös und hat eine militärisch straffe Haltung. Mehrere seiner Hörner fehlen – einige scheinen abgebrochen. Die Augen sind kalt und sein Blick ist hart. Er trägt eine Uniform mit mehreren Abzeichen an der Brust.

Keraks ist der Offizier des Militärschiffes, das die Helden in das Dorf mit Patient Zero bringt. Er hat eine lange, militärische Karriere hinter sich und bewies sich mehrfach in verschiedenen Gefechten. Er gilt als loyaler und erfahrener Anführer. Allerdings weiß er nur wenig über die Menschen und hat ob der vergangenen Gefechte einige Vorbehalte, die er jedoch ohne weiteres für den Auftrag zurückstellen kann.

Im unbekannten Ort auf Rathrorah

Slesnea (Patient Zero)
Slesnea wurde vor langer Zeit entführt und für Experimente missbracht. Die Hintergründe kennt er selbst nicht. Dennoch ist er der Schlüssel, um das Virus auf Rathrorah zu besiegen. Daher ist es das Ziel der Mission ihn lebend aus dem kleinen Ort inmitten der Wüste zu retten.

Miron (Zweiter Patient Zero)
Miron wurde ebenfalls von der Regierung beauftragt Patient Zero zu finden, wurde jedoch von den Kopfgeldjägern überwältigt und für deren Experimente missbraucht. Jetzt ist der Patient Zero für eine neue Form des Virus, die jedoch eine deutlich höhere Inkubationszeit hat. Er ist so schwer verletzt, dass er nicht gerettet werden kann und verstirbt. Dennoch können die Spieler Proben seines Körpers mitbringen, um Rathrorah auch gegen diese neue Form des Virus zu wappnen.

Da dieses Ziel jedoch nicht mit der Regierung vereinbart ist, ist es optional.

Über die Seuche (Krankheitsverlauf)

Cyperzombies:

Leben:	40	**Initiative:**	8+1W10	**Parade:**	8

Waffe	Wert	Schaden
Krallen	50	2W10

Biss	40	3W10
Kampfverhalten: Die Zombies kämpfen erbarmungs- und rücksichtslos bis zum Tod. Schmerz, Erschöpfung oder Gnade sind ihnen fremd. Ebenso jedoch auch Intelligenz. Sie verhalten sich wie tollwütige Bestien, die in wildem Wahn alles anfallen, das sich bewegt und nicht ihrer Art angehört.		

Folgender Verlauf der Seuche ist nur für den Spielleiter. In der Welt ist dieses Wissen nicht bekannt (zumindest nicht den Spielern und ihren Verbündeten.)

Es ist jedoch möglich diese Daten von den Computern in der Kirche auszulesen.

Die Seuche selbst ist im sehr frühen Stadium nicht oder nur schwer zu erkennen und zeigt sich höchstens durch Abwesenheit oder Gereiztheit sowie einen starken Ausdruck von Hunger im Gesicht des Infizierten. Diese Symptome können, müssen jedoch nicht auftreten. Wenige Stunden nach der Infektion setzt bei allen Infizierten der geistige Verfall ein. Ihre Intelligenz sinkt auf ein tierisch-primitives Niveau, der Infizierte zeigt sich gegenüber allen nicht Infizierten sehr aggressiv und versucht diese zu töten oder ebenfalls zu infizieren. Die Infektion verläuft über Flüssigkeiten, sodass jedweder Austausch von Körperflüssigkeiten zu einer sofortigen Infektion führt – für gewöhnlich ist dies ein Biss. Mit der Zeit färbt sich die Haut bräunlich und sieht wie verbrannt aus.

Im Spätstadium der Infektion (je nach Individuum nach einigen bis mehreren Jahren) beginnt der Körper des Infizierten zu verfallen. Der Körper beginnt auszutrocknen und die Bewegungen werden langsamer und krampfhafter. Dafür steigt auch die körperliche Widerstandskraft dieser Wesen. Im letzten Stadium beginnt der noch lebende Körper zu verfaulen. In diesem Stadium gewinnen die Infizierten wieder einen erstaunlich großen Teil ihrer Intelligenz zurück, verhalten sich jedoch weiter aggressiv und versuchen die Infektion weiter zu verbreiten. Da ihre Körper jedoch stark verfallen sind, sind sie oft kaum noch zu koordinierten Bewegungen fähig. Stückweise werden dann zunächst unwichtigere Organe und Gliedmaßen zurückgebildet, bis schließlich als letzter Teil das Gehirn des Wesens stirbt.

Das Blut der Infizierten, besonders in der Herzregion ist stark ätzend gegenüber allen organischen Substanzen. Je länger die Infektion andauert, desto stärker wird die ätzende Wirkung.

Die Seuche wurde ursprünglich durch eine Manipulation der besonderen Luft des Planeten gezielt erschaffen. Von wem und mit welchen Zielen ist jedoch unbekannt. Die Kopfgeldjäger und Forscher, die die Spieler in dem kleinen Ort treffen können, arbeiten im Auftrag dieses Unbekannten und wollen die Seuche noch weiterentwickeln. Dazu führen sie entsprechende Experimente an ihren Opfern durch.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 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. Rathrorahs vergessenes Dorf – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Rathrorahs+vergessenes+Dorf&oldid=29839`