

Die Unberührbaren

Shorty, Quizznor

6. Oktober 2019

Inhaltsverzeichnis

1. Informationen

1.1 Allgemeines

Wo? - Russland, in der Nähe des südlichen Urals

Wann? - Jetztzeit, ein Jahr nach einer Zombieapokalypse

Spielerzahl? - 3-5 Spieler

Schwierigkeit? - Anspruchsvoll

Spieldauer? - 3/4 Stunden

1.2 Fraktionen

- Die Sentinels

Nur wenig ist über die Sentinels bekannt da sie sehr isoliert leben.

Angeblich besteht die Gruppe aus etwa 50 Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen die in einer alten Bunkeranlage bei Trekov ein neues Zuhause gefunden haben. Sie sehen sich selbst als die Bewahrer des Wissens und forschen energisch an einem Heilmittel gegen das Virus.

- Die Unberührbaren

Die Unberührbaren sind eine Gruppe von 5 Männern und Frauen, die angeblich immun gegen das Virus sind. Fast schon wie Götter werden sie von einigen verehrt. Sie interagieren kaum mit der Außenwelt, nicht zuletzt deswegen, weil sie „Berührbare“ für Abschaum halten. Ihr Anführer ist Bruder Matthäus Benedict, der erste Unberührbare, der den Biss eines Infizierten überlebte.

Noch immer ziert eine Narbe seine Schulter die davon zeugt. Schenkt man seinem Wort Glauben sorgen Antikörper in seinem Blut für die Immunität.

In unregelmäßigen Abständen gibt es die Prüfung der Offenbarung. Ein Auserwählter erhält eine Bluttransfusion von Bruder Benedict. Nach der Zeit des Erwachens wird er dem Biss eines Untoten ausgesetzt. Überlebt er diesen gilt er als einer der Unberührbaren und wird in deren Kreise aufgenommen.

- Pilger

Pilger sind fanatische Anhänger der Unberührbaren. Sie leben in der Nähe der Zitadelle oder pilgern aus den umliegenden Siedlungen regelmäßig herbei um Events wie z.B. der Prüfung der Offenbarung beizuwohnen.

- Juggernauts

Angeführt von „Jacob“ bestehen die Juggernaut aus Exmilitär und ehemaligen Söldnern. Jeder von ihnen hat auf den ein oder anderen Weg eine tüchtige Kampfausbildung genossen. Die Juggernaut finanzieren ihre durchaus ansehnliche Ausrüstung durch Schutzgelder der umliegenden Siedlungen.

- Untote

Bei Untoten handelt es sich um Menschen, die von einem nicht näher bekannten Virus infiziert wurden. Sie sind ausgesprochen aggressiv gegenüber anderen Menschen und werden versuchen diese bei Sichtkontakt anzugreifen. Ihre taktische Kampferfahrung beschränkt sich auf „Beißen“ und „Schlagen“.

- Beißen

Der Schadenbasiswert (SBW) von "Beißen" beträgt 20. Wird ein Charakter gebissen, würfle 2W10. Beträgt die Summe der Würfel mindestens 18, so verwandelt sich der Charakter innerhalb eines Tages in einen Untoten.

Symptome der Verwandlung sind Blässe, Kopfschmerzen, Übelkeit, Schweißausbrüche, Verwirrtheit, Bewusstlosigkeit und Wutausbrüche.

- Schlagen

Ganz normale Fäustelattacke. SBW 10

Wenn nicht näher spezifiziert, besitzen Untote 50 HP.

1.3 Charaktere

1.3.1 Natascha Belkin

1.4 Prolog

Niemand kann genau sagen, wie es passierte.

Die, die es vielleicht einst vermochten, sind längst tot.

Gab es einen Patient Zero? War es eine menschengemachte Katastrophe?

Oder, wie andere behaupteten, Gottes Zorn, der dank Drogen, Gewalt, Korruption und Blasphemie über uns kam?

Prediger und andere Fanatiker schrien ja bekanntlich seit Jahrhunderten das Ende der Welt herbei, doch selbst sie ahnten nicht, dass das Weihnachtsfest 2018 alles verändern sollte.

In den Krankenhäusern fing es an. Patienten klagten über starke Kopfschmerzen und Übelkeit, starben in der Nacht, und wurden am folgenden Morgen dabei gesehen, wie sie wehrloses Krankenhauspersonal in dunkle Gänge zertraten.

Schnell waren die Innenstädte übersät mit Totgehabten.

Überrascht im weihnachtlichen Einkaufsbummel leisteten Einwohner kaum Gegenwehr und fielen den wachsenden Horden zum Opfer.

Viele Städte wurden evakuiert und der Notstand ausgerufen. Das Militär trat auf den Plan, um Kraftwerke, Quarantänazonen und Evakuierungsrouten zu schützen.

Erst mehrere Tage nach Ausbruch der Epidemie sollte das eigentliche Ausmaß der Katastrophe offensichtlich werden. Viele Quarantänazonen wurden überrannt von Untoten. Selbst das Militär zog sich von Knotenpunkten zurück, und so brach die Kommunikation endgültig zusammen. Letzte Fetzen von Berichterstattungen erzählten von Infizierten, die in den Regierungsbezirken ihr Unwesen trieben.

Die ersten schwer befestigten Siedlungen gründeten sich um die einstigen Metropolen. Angeführt von dubiosen Gestalten galt hier das Recht des Stärkeren.

Optimistische Schätzungen gingen davon aus, dass etwa 3% der europäischen Bevölkerung Schutz in diesen Refugien gefunden hatten. Noch weniger lebten fernab jeglicher Zivilisation als Einsiedler in den Bergen.

1.5 Einführung

Während sich viele dem Alltag des Siedlungslebens fügen suchen vereinzelt Gruppen von Abenteurern nach der Ursache oder gar einer Heilung von dem Virus.

Ihr seid als solche Gruppe auf der Suche nach den Sentinels, es heißt sie leben zurückgezogen in einem Atomschutzbunker nahe der ehemaligen Kleinstadt Trekov. Einst hochrangige Wissenschaftler in ihren jeweiligen Disziplinen haben sie Unmengen an Aufzeichnungen über nun verlorene Technologien in Sicherheit gebracht. Wenn jemand eurem Quest helfen kann, dann sie.

Ihr befindet euch zu Beginn eurer Reise bereits am Ortseingang von Trekov. Hinter dem verrosteten Ortseingangsschild macht ihr eine Ansammlung von Häusern aus, denen man ansieht, dass sie schon lange nicht gepflegt wurden. Durch die Häuserfassaden ziehen sich Risse, viele Gartenzäune sind umgerissen worden und auf den Straßen stehen in unregelmäßigen Abständen ausgebrannte Autos.

Es liegt eine unheimliche Stille in der Luft an diesem klaren Nachmittag im Spätherbst. In der Ferne ist der Schrei eines Eichelhäfers zu hören.

Was tut ihr?