

T.E.4.R.S. - Eine Hundeleben

Kapitel 1

Fünf Finger hat die Hand

Die vier beobachten von einer leichten Anhöhe aus, wie der Wagen, in dem sich nach ihrer Einschätzung Starov und Professor Dr. Winterkorn befinden, vor einen Baum setzt. Der Unfall ist heftig. Die kleine Birke bricht beinahe angesichts der Wucht des Aufpralls.

Auf der anderen Seite der Straße ist ein verwuchertes Maisfeld. In Folge des Unfalls, biegen sich an mehreren Stellen die Spitzen der Pflanzen und es scheinen sich mehrere Gestalten desorientiert in Richtung der Straße zu bewegen.

Was tun die Vier?

Am Wagen angekommen sind beide Insassen bewusstlos. Sie scheinen üble Wunden zu haben. Eine Probe auf Medizin verrät mehr und kann helfen, einen der beiden kurz aufzuwecken, wenn sie gelingt. Dann...

- sagt Starov, dass es ihm leid tut und sie den Professor unbedingt retten müssen. Nur er hat das Gegenmittel und muss wissen, wo er es versteckt hat. Starov ist so eingeklemmt, dass sie ihn nicht frei bekommen. Sie müssen zum Bunker. Sie brauchen die Karte und das Gegenmittel. Der Professor!

Den Professor können sie tragen (Allein, wenn über 15KK) und zu zweit wenn weniger.

Durchsuchen sie den Wagen, finden sie auf der Rückbank 5 Karten. Wenn sie den Kofferraum aufkriegen, nochmal 5 und die Taschenlampe!

Dafür müssen sie aber eine Probe schaffen und direkt eine sehr sinnvolle Herangehensweise, da die Zeit drängt!

Sind sie eine Weile vor Ort, kommen die ersten Trauernden aus dem Maisfeld hervor. Es sind recht viele und Kämpfen ist möglich, aber es kommen immer mehr!

Trauernde

INI	21
AT	6
PA	2

LE	65
Schaden: Biss	1w6 - 4

Nun wird es knifflig. Sie müssen sich entscheiden, wen sie rausholen. Es kann zeitlich aber nur bei einem klappen. Der andere ist verloren.

Dabei müssen mindestens zwei von ihnen die Trauernden abwehren, während zwei die Person befreien. Dann können sie ihn den Hügel hinaufziehen und entkommen den ungeschickten Heulern.

Am Waldrand egal wen sie mitgenommen haben, es will ihnen nicht gelingen die Person zu wecken. Eine Probe auf Medizin zeigt ihnen, dass derjenige Schwer am Kopf verletzt ist und stabil transportiert werden sollte.

- Sie können jetzt eine Trage bauen oder Ähnliches
- Sie können ihn weiterhin tragen. Stärkere Charaktere (ab 15 KK) schaffen das alleine. Sonst zu zweit

Wenn sie keine Trage bauen, hat das später Konsequenzen. Denn dann leidet der getragene sehr unter dem Transport.

ICH WERFE DIE PROBE

Sie gehen nun ihrer Wege, in jedem Falle verlieren sie die Orientierung, wenn einer von ihnen eine Probe auf Wildnisleben verpatzt. Hat jemand Meteorologie, kann er eine weitere Probe abwerfen.

Winterkorn stammelt "Hüüüüteeee.... Norden"

Wenn sie die Probe nicht schaffen, verlieren sie alle 10 Gesundheit, weil sie eine Weile umherirren. Ansonsten kommen sie munter an.

Umfrage 1

Wie finden die vier die Hütte vor?

- **Verschlossen und sie hören sanftes Jaulen im Inneren**
- **Offen, mit einem Zettel an der Tür**

Weiter nach Pause

Kapitel 2

Scherben und Schund

Option 1

Sie stehen vor einer Hütte, deren Fenster so verdreckt sind, dass man nichts im Inneren sehen kann. Es dringt nur ein leise Wimmern durch die Ritzen an Fenstern und Türen. Die Hütte steht leicht erhöht auf Pfeilern und eine Treppe führt zur Tür.

Die Vier haben verschiedene Optionen

- Die Fenster einschlagen. Das wird Svea im Inneren aber so verschrecken, dass diese sich versteckt und sie nur noch mit ihr reden können, wenn jemand sich den Boden ansieht. Dann findet er Fußabdrücke die zu einer Wand führen und dort plötzlich enden.
- Sie finden den Schlüssel unter einem schwarzen Stein an der Treppe. Vulkangestein. Dann können sie eintreten und im Halbdunkel steht die Gestalt eines Kindes vor ihnen. Gekleidet in ein heruntergekommenes Kleid.

Option 2

An der Tür hängt ein Zettel und die Hütte ist verlassen. Im Inneren findet sich nichts und der Zettel trägt nur die Aufschrift "Im Garten".

Als sie den Zettel herunterreißen, fällt der Nagel an dem er befestigt war zu Boden. Er glänzt Kupfern. Hebt jemand ihn auf, schauen ihn durch die Stufen der Treppe zwei blutunterlaufene Augen an.

Unter der Treppe sitzt Svea und wenn sie zuvor den Schokoriegel gefunden haben, können sie sie hervorlocken und beruhigen. Haben sie ihn nicht, rennt Svea einfach davon. Wenn sie sie fangen, wird das später Konsequenzen haben und sie wehrt sich.

In der Hütte findet sich kaum noch etwas von Nutzen. Ein paar verlumpfte Kleider, Müll und Unrat liegen herum. In der Ecke steht allerdings ein großer Safe mit Drehschloss. Er ist zu schwer um ihn zu bewegen und die Vier haben keine Idee was die Kombination sein könnte. Als sie es eine Weile versucht haben, stammelt Prof. Dr. Winterkorn plötzlich:

“Der Code! Wo Wasser fließt, läuft eiserne Wahrheit auf Grund!”

Fragen die Vier Svea, zeigt sie auf ein dreckiges Bild an der Wand, bei dem es sich um eine Landkarte handelt und sagt, dass sie fünf Zahlen brauchen. Mehr weiß sie nicht.

----- Landkarte zeigen

Die Vier werden also wohl zum Fluss gehen. Sie entscheiden, ob sie Svea und Winterkorn zurücklassen. Haben sie Svea beruhigt und sind nicht durchs Fenster oder haben sie gefangen, gibt sie ihnen, während sie diskutieren den Hausschlüssel. Wenn sie ihn nicht schon haben. Wenn nicht, hat das Später Konsequenzen.

Am Fluss

Die Vier kommen am Fluss an. Der Weg führt sie direkt ans Wasser, wo sie neben Unrat nicht viel finden.

Durchwühlen sie den Haufen, finden sie bloß einen Furchtzwerge Kühlschranksmagneten. Wenn sie diesen mit Seil und Stock kombinieren, können sie sich eine Angel bauen und aus dem trüben Wasser etwas herausfischen.

----- Sie erhalten die Münze.

Zurück am Safe, können sie drehen, aber nach nur einer Zahl geschieht natürlich nichts. Doch der Professor meldet sich wieder zu Wort:

“Manchmal sollte man ein Buch nach seinem Einband beurteilen”

Wenn es passt Pause, Sonst spontano Action mit Pavian! Dann wird es aber langsam Nacht und die Jungs stehen vor einer Wahl. Weitergehen, oder am Haus bleiben... die Wahl nimmt ihnen die Community ab!

Umfrage 2

Was tut die Gruppe?

- **Sie verbringen die Nacht in der vermeindlich sicheren Hütte**
 - **Sie machen sich auf den Weg zum nächsten Ziel**
-

Kapitel 3

Klein, flauschig, tödlich!

Option 1

Die Nacht in der Hütte

Die Jungs verbringen die Nacht in der Hütte und wollen erst am nächsten Tag weiterziehen. Sie betten sich je nach Ausstattung zur Nachtruhe.

Wenn sie tagsüber die Tür nicht verschlossen hatten, oder keine Wache aufstellen, kommen die Finsterlinge ins Haus. Finsterlinge sind Kinder, die infiziert wurden und deren Augen durch die Infektion mit dem TEARS Erreger extrem empfindlich gegen Licht geworden sind, Grauenhaftes Ächzen und Gurgeln kündigt ihre Ankunft an und unsere Vier werden erst Aufmerksam, als der erste sich auf allen Vieren durch die Tür zerrt.

Hintergrund:

Finsterlinge sind recht früh nach Ausbruch infiziert worden und weil ihre Wahrnehmung und Sinne noch nicht so erprobt sind, bewegen sie sich unrythmisch auf allen Vieren Vorwärts und auch ihr Hörsinn und Sehsinn sind extrem überempfindlich. Schreien kann sie also abwehren, lockt aber eventuell auch noch mehr von ihnen an. Durch die unnatürliche Körperhaltung geben die Finsterlinge beim Atmen unangenehme Ächz und Grugel Laute von sich. Sie sind ein durchweg Panik erregender Anblick. Glücklicherweise treten sie nur in der Nacht oder an dunklen Orten auf.

Finsterlinge

INI	13
AT	6
PA	6
LE	25

Schaden: Biss	1w6 - 3
---------------	---------

Mindestens zwei Finsterlinge dringen in das Haus ein. Die Vier sollten sich dann schnell bemühen, die Tür zu schließen.

Haben sie das Fenster eingeschlagen, kommt einer durch das zerstörte Fenster.

Haben sie alles verschlossen und nichts zerstört, hören sie von draußen bloß die Geräusche der Finsterlinge und Svea gerät in Panik. Schaffen sie es nicht sie zu beruhigen, Wird sie so laut, dass die Finsterlinge durch die fenster in das Haus eindringen. Dann auch Zwei Finsterlinge.

Option 2

Die Gruppe macht sich auf den Weg und stapft durch die Dunkelheit. Sie bemerken am Boden eigenartige Spuren

----- Bild der Spuren

Als sie diese betrachten, hören sie aus der Dunkelheit in noch leichter Entfernung das Gurgeln und Ächzen der Finsterlinge. Wenn sie jetzt nicht ihre Stimmen senken, werden sie aus der Dunkelheit von ~~~~~3 Finsterlingen angegriffen und ihre Werte sind allesamt um 2 verringert, wenn sie keine Lichtquelle haben.

Sie können zum Wagen fliehen, dann öffnet Sabine ihnen, begrüßt sie und die Situtaion läuft am Morgen weiter ab, Sie kann ihnen auch erklären, was es mit den Finsterlingen auf sich hat.

Am Bücherwagen

Kommen sie zum Büchermobil, finden sie dort Sabine. Diese ist eine etwas kauzige Frau Anfang dreißig, verfilztes Haar, einen aus ökologisch einwandfreier Wollen gestrickten, viel zu weiten Pullover trägt sie und darauf sind nur recht wenig Blutzspritzer. Sie liest entspannt in einem Buch, während sie mit ihrem Schaukelstuhl auf den Resten eines Trauernden herumwippt, der noch zu zucken scheint.

Sie begrüßt die Gruppe freundlich. Sie weiß von einem besonderen Buch, dass der seltsame Professor ihr vorbeigebracht hat. Sie will ihnen gerne helfen, aber so ganz für Lau? Sie hat ja auch was zu tun!

Sie will Gemüse anbauen, aber die verdammten Karnickel würden ihr das Leben schwer machen. Die Jungs sollen 2 Karnickel fangen.

Wie sie das tun, bleibt ihnen überlassen. Gerne kreativ, gerne mit Knarre oder Holzhammer! Wenn sie Sabine fragen, bietet diese ihnen einen Bogen mit 5 Pfeilen an. Fragen kostet nix!

Wenn sie ihr dann die Karnickel bringen, packt sie diese und zieht ihnen Virtuos die Haut ab. Ganz beiläufig sagt sie ihnen, dass es sich um ein rotes Buch handelt, dass direkt auf dem Regal liegt, wenn man in den Wagen tritt. Nicht zu übersehen.

----- das Buch

Wenn die Jungs etwas klauen, hat das später Konsequenzen.

Als die Jungs mit dem Buch zurückkommen, erwartet sie bereits etwas an der Hütte.

Umfrage 3

Wer erwartet die Gruppe?

- Eine Gruppe Fremder!
 - Ein Hund in Nöten
 - Blööki
-

Kapitel 4

Schmerzliche Erinnerungen

Option 1

Bei der Gruppe handelt es sich um zwei Männer. Sie stellen sich als Knüller und Rohlotz vor und scheinen völlig verwirrt. Sie faseln etwas von Mordfällen und Verschwörungen. Von Zeugen und Vernehmung. Plötzlich zeigen sie der Gruppe ein Foto und fragen, ob sie die Person darauf kennen.

----- Foto

Als sie das Foto sehen, steht plötzlich der Professor in der Tür und zeigt auf das Foto:

“Bild gewordene Erinnerung, die eine Antwort auf die wichtigste Frage gibt.”

Nun ist es an der Gruppe, wie sie an das Foto kommen. Stehlen, Kämpfen, diskutieren. In Jedem Falle sind soziale Optionen schwieriger, da Knüller und Rohlotz sowohl verwirrt, als auch erfahren im Lamentieren sind.

Knüller und Rohlotz

ini	8
AT	14
PA	13
LE	55
Schaden: Faust	1w +2 (Knüller 2w6 + 2)
Schaden Klinge	1w + 6
Schaden Pistole	- nicht geladen

Option 2

Als sie an die Hütte kommen, liegt dort ein kleiner kümmerlicher Haufen. Es ist ein völlig verstaubter kleiner Hund, der schnaubt und kehlig atmet. Auf einer Marke am Halsband steht "Anni" mit einem kleinen Herz darunter.

Sie können den Hund retten, wenn sie ihm Wasser geben. Dann kotzt er plötzlich ein Foto aus und es geht ihm etwas besser.

Info:

Wer Wildnisleben hoch genug hat, kann feststellen, dass der Hund giftige Beeren gefressen hat, die ganz in der Nähe wachsen.

Wenn sie nichts tun, verendet das Tier und bei letzten Röcheln, übergibt er sich und es rutscht ihm das Foto aus der Kehle. Dann müssen sich das vollgekotzte Foto anschauen und jeder der es berührt, wird eine üble Magenverstimmung bekommen.

Als sie das Foto sehen, steht plötzlich der Professor in der Tür und zeigt auf das Foto:

"Bild gewordene Erinnerung, die eine Antwort auf die wichtigste Frage gibt."

Option 3

Vor ihnen steht blööki. das wohl dümmste schaf der apokalypse. es kaut genüsslich auf etwas herum. Es scheint ein Foto zu sein.

Als sie das Foto sehen, steht plötzlich der Professor in der Tür und zeigt auf das Foto:

"Bild gewordene Erinnerung, die eine Antwort auf die wichtigste Frage gibt."

Das Problem ist, dass Blöki sich einfach nicht fangen lassen will. Egal was sie versuchen, bis sie keinen kritischen Erfolg auf Ringen schaffen, will das Vieh einfach nicht.

Sie können gern kreativ sein und sobald sie Blöki haben, kommen sie auch an das Foto.

Weiter nach Abstimmung

Mit dem Foto halten sie nun einen weiteren Hinweis in der Hand. Als sie es dem Professor zeigen, rollt eine Träne seine Wange hinunter.

Der Professor sagt:

“Ich hatte mein Glück wohl nur auf Kredit getankt!”

An der Tankstelle finden die vier einen verlumpten Händler. Dieser trägt eine Kreditkarte um seinen Hals, hat ansonsten aber nichts interessantes im Angebot. Auch in der Tankstelle finden sie nichts, außer ein paar Karten.

An die Kreditkarte kommen sie nur, indem sie mit dem Händler Feilschen. Dann will er 10 willkürliche Gegenstände von ihnen. Oder das Besenwesen.

- Wenn sie ihn Überreden, will er Hauke den Wurm. Da er nicht so allein sein will.
- Wenn sie ihn bestehlen, und es misslingt, will er 15 Gegenstände.
- Wenn sie ihn überfallen, zieht er eine Handgranate und löst den Spint. Er bedroht sie, zu zünden, wenn sie näherkommen. Eine Probe auf Beruhigen kann ihn dazu bewegen, den Spint wieder einzustecken. Dann können sie ihn überwältigen.

Scheitern alle versuche, zündet er die Granate und sie zerfetzt ihn. Dann bekommt der Spieler, der am nächsten war, 3w20 Schaden und sie müssen die Kreditkarte Suchen, während sich bereits Trauernde nähern. Es gelingt ihnen aber. Jedoch führt das Ereignis bei allen Spieler zu **1w20 Schaden auf die geistige Gesundheit**.

Auf dem Rückweg...

Umfrage 4

Was passiert plötzlich als sie zurück zur Hütte gehen

- **Ein Gewitter zieht auf.**
 - **Ein Wagen fährt auf sie zu**
-

Kapitel 5

Heilung für die Massen

Option 1

Als die Vier zurück zum Wagen gehen, zieht plötzlich ein Gewitter auf. Der Himmel verdunkelt sich und sie hören Finsterlinge Ächzen, die sich aus ihren Verstecken winden.

- Haben sie den Hund gerettet, kommt dieser plötzlich angerannt und bellt und kläfft die Finsterlinge in die Flucht.
- Haben sie Blöki gefangen, kommt Blöki angerannt und die Finsterlinge folgen dem dummen Tier, während es wild hüpfend mit seinem weißen Fell vor ihnen herumtollt. Es scheint das für ein Spiel zu halten.

Ansonsten ist Flucht angesagt. Wenn der Körperliche Zustand eines Spielers das nicht mehr zulässt (hälfte der HP verloren) müssen die andern ihn tragen, während einer die Finsterlinge immer wieder mit gelungenen Attacken abwehrt. Diese sind wegen des Rennens aber um 5 erleichtert, richten aber nur den halben Schaden an.

Erst an der Hütte lassen die Finsterlinge von ihnen ab.

Option 2

Als die vier in Richtung Hütte laufen, kommt plötzlich ein Wagen auf sie zu. Der Wagen manövriert mehr schlecht als Recht in Richtung Tankstelle und als er an ihnen vorbeizieht, sehen sie Vanessa am Steuer. Die starrt sie entgeistert an, wird aber nicht langsamer. Als sie dem Wagen hinterherblicken, scheint Vanessa unaufmerksam gewesen zu sein und überfährt etwas....

Sie fährt davon, während die gestalt reglos am Boden bleibt...

Als sie näher kommen, sehen sie einen Mann, in seinen Fünfzigern. Er scheint schwer verwundet... Er stellt sich als Gustav vor und meint, es ginge zu Ende mit ihm. Er brauche ihre Hilfe, um auf die andere Seite zu kommen. Wenn sie **die giftigen Beeren** haben, können sie ihm damit Helfen und er haucht sein Leben aus.

Ansonsten, müssen sie sehen, wie sie ihn umbringen. Dann verlieren sie aber alle mit weniger als 12 MB 5 GG.

WICHTIG: Wenn sie beim Buchwagen etwas gestohlen haben, finden sie bei ihm deshalb einen Steckbrief mit dem sie gesucht werden. Wenn nicht, dann wegen Mordes. Den Steckbrief macht die Community.

Wieder an der Hütte können sie den Safe öffnen. ihnen fehlt aber die letzte Zahl. Als sie den Professor fragen, sagt dieser ihnen folgendes:

“Es wiederholt sich... und wiederholt sich... und wiederholt sich.... und obwohl man es in Händen hält, sieht man es nicht.”

Sobald der Safe offen ist, finden sie ein Ampulle mit Gegengift und die Checkkarte, zum öffnen des Bunkers. Als der Professor plötzlich zu Husten beginnt und Svea in Panik Gerät. Sie müssen ihn sofort zum Bunker bringen sagt sie. Dort könne man ihm helfen und könne machen, dass all das hier ein Ende hat. So habe ihr Vater gesagt.

Am Bunker angekommen, stehen sie nun vor der Tür. Sie schieben die Karte in den Schlitz, das Display leuchtet auf und die riesige Tür beginnt sich zu öffnen. Dann ertönt jedoch ein merkwürdig schrilles Tröten und der Professor hebt den Kopf.... **Was tut ihr denn, ihr Narren?!**

