



EINE ZWEI SEITEN VAULT 2-GO WILKOMMEN IN BACCHUS TEIL 1

Ein GS-Abenteuer von Constantin Hoppe



Gammabox

Szenario-Code: GS-B-01
Erfahrungsstufe : 5-8
Ort : Atlantischer Ozean
Strahlungslevel : grün
Gammapunkte : 2

Das Abenteuer

Die Charaktere stranden nach einem Sturm mit ihrem Schiff, einem Flugzeug oder Zeppelin mitten über dem Atlantik. Eine alte Ölplattform die die Charaktere entdecken könnte die Rettung, oder zumindest ein Ort zum ausruhen und reparieren sein. Doch auf der Plattform sind die Charaktere nicht alleine und sie beherbergt ein uraltes Geheimnis. Zum Abschluss dieses Abenteuers können die Charaktere von der Plattform fliehen, oder in die Tiefen unter der Meeresoberfläche hinabsteigen.

Der Sturm

Die Charaktere reisen in einem Fluggerät oder auf einem Schiff über den Atlantik. Möglich wäre eine Rettungsmission für die Bundestempler nach Dead Britain, oder eine Aufklärungsmission auf einer Atlantik-Insel. Doch plötzlich und mit kaum Vorwarnzeit zieht ein Gammasturm auf und bringt das Vehikel der Charaktere in größte Bedrängnis. Der Sturm schüttelt die Charaktere ordentlich durch, jeder Charakter muss zwei Akrobatik-Proben ablegen – bei Misslingen erhält er jeweils W20/2 abwehrbare Punkte Schaden. Der Pilot/Fahrer (falls es ein SC sein sollte) muss zudem noch zwei Fahrzeug lenken-Probe -2 ablegen. Jedes Misslingen sorgt zu einer weiteren Akrobatik-Probe (s.o.) aller Personen an Bord. Auf dem Höhepunkt des Sturms wird das Fahrzeug schwer beschädigt und Strahlung tritt ein (XW 20). Ein Schiff schlägt Leck, ein Zeppelin beginnt Atmosphäre zu verlieren und ein anderes Fluggerät verliert Treibstoff.

Nach dem Sturm:

Nach einigen Stunden klingt der Sturm wieder ab – gerade rechtzeitig, dass die Charaktere am Horizont eine alte Hochseeplattform ausmachen können, an der man für Reparaturen anlanden könnte.

Die Plattform

Die alte Plattform hat schon bessere

Zeiten gesehen: An vielen Stellen ist das Metall verrostet und die Betonpfeiler auf der sie ruht sind mit muftierten Muscheln übersät. In großen Buchstaben kann man aber immer noch den Namen der Plattform lesen: Leopard. Je nach Fahrzeug können die Charaktere an der Bootsanlegestelle (Schiff oder Wasserflugzeug) oder auf dem Landeplatz starten mit der Erkundung der Plattform beginnen.

Oberdeck:

1 – Anlegestelle

Hier können die Charaktere per Schiff ankommen. Über einen rostigen und löchrigen Pier kann man das Oberdeck über eine 20 Meter lange Leiter erreichen. Diese ist jedoch ebenfalls sehr zerfallen. Um sie zu erklimmen, ist eine erfolgreiche Klettern-Probe +2 (für Hulks ist aufgrund ihres höheren Gewichts eine Probe -2) nötig. Bei einem Misslingen der Probe stürzt man aus W20/2 Meter Höhe ab.

2 – Landeplatz

Hier können Hubschrauber oder zeppeline anlanden. Der Landeplatz befindet sich auf einem Gebäude, in dem einige Maschinen und Tanks untergebracht sind. Die Dachkonstruktion des Gebäudes ist jedoch sehr brüchig (der verstärkte Landeplatz jedoch nicht). Betritt ein Charakter das Dach kann er eine Bemerken-Probe ablegen, um brüchige Stellen zu umgehen. Bei einem Misslingen besteht eine 50% Chance (1-10 auf W20) dass er durch das Dach bricht und in einem alten Treibstofftank landet. Der Tank ist voller giftiger Gase (Giftschaden mit PW15 je Runde) um aus dem Tank zu entkommen ist eine erfolgreiche Klettern-Probe nötig (1x je Runde). Die Gase sind

hochentzündlich und können im Kampf gegen den Salzwasser-Blob Verwendung finden (siehe Oberdeck 5) – bei der Entzündung detoniert das ganze Gebäude und richtet bei allen in 10m Radius um das Gebäude 5 W20 + 20 Schaden an.

3 – Maschinenräume

In diesen Gebäuden sind Generatoren und Maschinenuntergebracht. Die meisten davon dienen für die Pumpanlagen und das Bohrsystem.

4 – Kran

Mit dem Kran konnten früher Schiffe be- und entladen werden. Theoretisch ist er noch funktionsfähig, dafür muss aber die Energieversorgung wiederhergestellt werden (Probe auf Mechanik, 4 Stunden Arbeitszeit) und die Generatoren (Oberdeck 3) wieder mit Treibstoff versorgt werden (siehe Unterdeck 3).

5 – Bohranlage

Hier ist der gewaltige Bohrer montiert. Das System ist schon lange ausser Betrieb. Die Spitze des Bohrturms lässt sich über eine Leiter erreichen, hier befindet sich auch ein Zugang zu der Bohranlage. Wird der Zugang geöffnet, kriecht aus dem Bohrschacht ein hier gefangener Salzwasser-Blob hervor, der die Charaktere über die gesamte Bohrinselfolgen wird.

6 – Turm

Hier ist die Kommandostelle der Bohrinself und die Quartiere untergebracht.

7- Wohnbereich

Angrenzend an den Turm ist der Wohnbereich der ehemaligen Be-

satzung untergebracht.

Unterdeck:

Das Unterdeck der Plattform besteht aus einem wahren Labyrinth verschiedener Gänge, Wasser, Öl und Treibstofftanks sowie aus Fracht- und Maschinenräume. Aus diesem Grund wird hier auch keine Karte vorgestellt – zu komplex sind die zahlreichen Verbindungsgänge und Räume. Der Aufbau des Unterdecks obliegt alleine dem Gutdünken des Spielleiters.

1 – Zugang zum Oberdeck

Aus den Maschinenräumen auf Decke sowie dem Turm gibt es Möglichkeiten, das Unterdeck zu betreten.

2 – Maschinenräume

Auch unter Deck sind überall Maschinen wie Pumpwerke und Kühlsysteme für die Bohranlage untergebracht.

3 – Frachträume

Hier sind verschiedene Ersatzteile gelagert. Dazwischen kann man auch immer BT 4 B:15, 2 C:15 und 1 D:20 finden.

4 – Bohranlage

Auch besteht eine Möglichkeit, die Bohranlage von hier aus zu öffnen. Dadurch wird ebenfalls der Salzwasser-Blob aktiv (siehe Oberdeck 6).

5 – Westlicher Pfeiler

Der westliche Pfeiler ist hohl. Hier kann man über Leitern sechs Stockwerke nach unten steigen, die unten beiden sind jedoch überflutet. Im Wasser lebt hier ein gefräßiger Fischschwarm (SCW 18). Taucht man hinab (3 Schwimmenproben -2) kann man am Grund des untersten Stockwerks eine kleine, wasserdichte Kiste finden. Diese enthält eine modifizierte Plasmapistole (A1,B2,Co,Do) mit einer Ersatz Energiezelle.

6 – Östlicher Pfeiler/Aufzug

Der Zugang zum östlichen Pfeiler wird durch eine Sicherheitstür verschlossen. Im Gegensatz zu allen anderen Vorrichtungen an Bord der Plattform wird diese mit Energie versorgt – die Herkunft der Energiezufuhr scheint auf der anderen Türseite zu liegen. Um die Tür zu öffnen, muss entweder eine Elektronik-Probe -8 gelingen (bei misslingen der Probe wird ein heroischer Autoturm mit Maschinepistole aktiviert) oder die Schlüsselkarte aus der Brücke (Turm Raum 4) verwendet werden. Hinter der Tür liegt ein Aufzugschacht nach Bacchus.

Der Turm:

Hier befinden sich die Unterkünfte der Mannschaft sowie der Aufenthaltsraum, die Brücke, eine kleine Werkstatt und direkt unter dem Dach eine Funkanlage.

1 – Eingangsbereich und Aufenthaltsraum

Im Erdgeschoss befindet sich ein Aufenthaltsraum für die Arbeiter im Turm sowie ein Zugang zum Unterdeck.

2 – Werkstatt und Krankenstation

Im 1. Stock befindet sich eine kleine Werkstatt für allerlei technische Geräte. Das TL für die Werkstatt beträgt 3. Hier finden sich auch noch einige Werkzeuge und Ersatzteile die für kleinere Reparaturen verwendet werden können.

Im zweiten Teil dieses Stockwerks ist eine kleine Krankenstation untergebracht. Diese wurde jedoch schon vor geraumer Zeit von den Bewohnern Bacchus geplündert. Mit einer erfolgreichen Suchenprobe -4 kann man jedoch noch 2 X20 und 2 Medigel finden.

3 – Unterkünfte

Im 2. Stock des Turmes sind die Quartiere der Turmbesatzung untergebracht. Hier finden sich insgesamt acht 2-Bett-Zimmer. Hier lassen sich noch 2 A:15, 4 B:20, 3 C:20 und 2 W:20 finden. Diese Etage wird jedoch von 4 Schattenanomalien heimgesucht, die Eindringlinge zu vertreiben versuchen. Die Anomalien sind der Grund dafür, dass diese Etage und noch nicht restlos geplündert ist.

4 - Brücke

Hier konnte früher die Technik der gesamten Anlage überwacht werden. Auf einem Sessel vor einigen alten Computern sitzt noch der ehemalige Kapitän der Anlage. An seinem Skelett lässt sich noch eine alte Schlüssel-Karte finden (siehe Unterdeck Raum 6).

5 – Funkraum

Im alten Funkraum lässt sich nichts mehr von Wert finden. Hier hat jedoch ein mutierter Vogel (Werte wie Schweinsratte, S.156, zusätzlich Fliegen) sein Nest, dass er aggressiv gegen Eindringlinge verteidigt.

BESUCH ZUS BACCHUS







Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach Wahl des SL, erreicht eine Gruppe degenerierter Bewohner von Bacchus über den Aufzug (Unterdeck Raum 6) die Plattform. Sobald diese Wahnsinnigen Kannibalen die Gruppe bemerken, werden sie alles daran setzen um ihrer (und ihres Fahrzeuges) habhaft zu werden. Insgesamt erreichen 1 Brunt/SC, 2 Quiss/SC sowie 2 Nerds unter Führung eines Stim-Mutanten die Plattform. Diese Gegner kennen die Plattform und gehen durchaus taktisch vor, um die SC zu überwinden. Der Anführer der Gruppe trägt eine Schlüsselkarte zum Aufzug bei sich. Zusätzlich kann man bei einem der Degenerierten einen Flyer mit der Aufschrift "**Herzlich Willkommen in Bacchus**" und einem Bild tanzender Meereswesen bei









sich.

Fortsetzung?

Durch die Schlüsselkarte und den Aufzug könnten die Charaktere, so sie es wünschen, nun in die untermeerische Stadt Bacchus vordringen (siehe GS-Fanwerk "Die Bacchus-Station").

Neue Gegner:

SALZWASSERBLOB					
KÖR	12	AGI	4	GEI	1
ST	10	BE	1	VE	0
HA	10	GE	0	AU	0
					
64	27	5	3	24	.
Bewaffnung			Panzerung		
Pseudopodien (WB+2)			X-Gelatine (PA+5)		
Anfälligkeits (Feuer): Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar.					
Flüssige Gestalt: Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen					
Geistesimmun: Immun gegen Telepathie					
Immunität normale Waffen: Das Wesen ist immun gegen normale Waffen					
Mehrfache Angriffe: 2 zusätzliche Angriffe					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur					
Regeneration: Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.					
Strahlend II: Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen die „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.					
Verschlingen: Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.					
Beute:		Keine			
GH	26	GK	gr	EP	226

STIM-MUTANT					
KÖR	8	AGI	8	GEI	4
ST	8	BE	4	VE	1
HA	6	GE	8	AU	0
					
30	17	12	5	18	.
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+2)			Schutzweste (PA+3)		
Pistole (WB+4, GA-2)					
 Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.					
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
Talente: Brutaler Hieb I, Schütze II, Einstecker II					
Beute:		2 B:20, 2 C:15, 2 Pi-Stims			
GH	10	GK	no	EP	138

Erfahrungspunkte:	
Blob besiegt: 50 EP	
pro erkundetem Ort: 1 EP	
Kampf: EP/SC	
Für das Abenteuer: 150 EP	