



DAS LETZTE

GEFECHT

ein GS - ABENTEUER VON AREND GOEBERSEN UND STEFAN BUSHUVEN

GAMMA - BOX

Szenario Code: GS-B-05
 Erfahrungsstufen: 8-12
 Ort: Großstadt
 Strahlungszone: gelb
 Gammapunkte: 3

Auf einer Mission in einer nahen Ruinenstadt haben die Charaktere eine ganze Horde Zombies und Mutanten aufgeschreckt und haben es auf ihrer Flucht bis zu dem Wrack eines Fahrzeuges geschafft. Alle sind todmüde und erschöpft. Gerade, als sie erneut aufbrechen wollen, entdeckt einer der SCs, dass sich Zombies und Mutanten von allen Seiten dem Fahrzeug nähern. Wenn die SCs ansagen, die Minen aus der Kiste bei [2] zur Sicherung des Geländes zu verwenden, ist bei den mit einem Stern markierten Plätzen eine Splittermine platziert.

Es folgt eine Verteidigung von der erhöhten Position aus.

- 1 – Altes Diplomatenfahrzeug.** Im Handschuhfach liegt eine schwere Pistole mit 4 Magazinen. Auf der Rückbank eine Schrotflinte mit 6 Magazinen sowie ein Funkgerät und 10 Medigels. Mit dem Funkgerät kann Kontakt mit einem Kampfhubschrauber (Echo-7) der Bundestempler aufgenommen werden.
- 2 – Kiste** mit 20 Splittermine und 10 Granaten
- Stern – Splittermine** (optional).



ABLAUF DES GEFECHTS

Runde 0
1 Zombie pro SC steht auf der Karte. Pro Runde tauchen 1W20-17 neue **Zombies** an den Rändern der Karte auf. Bei einer 20 taucht zusätzlich **1 fetter Zombie** auf (gilt stetig bis Echo 7 den Ort erreicht).

Runde 5
 „Hier Echo-7, Kampfeinheit der Bundestempler. Wir haben ihren Hilferuf empfangen. Halten Sie durch!“

Runde 9
 Ein **Zombie-Cyborg** betritt den Ort des Gefechts.

Runde 17
 Ab jetzt kommen pro Runde zusätzlich 1W20-18 **Zombiehunde** hinzu.

Runde 23
 Ein Dröhnen und Vibrieren ist zu hören. im Norden sehen die SCs, wie sich ein schlangenartiges und zugleich verwestetes „Ding“ durch Häuser, Stahl, Beton und Erde gräbt. Autowracks fliegen durch die Gegend.

Runde 27
 „Hier Echo 7. Wir haben ihre Position auf dem Radar. Passen sie auf vor dem untoten Raketenvurm! Halten sie noch etwas durch!“

Runde 30
Der Fleischer, ein großer Zombie mit riesiger scharfger Axt betritt das Feld.

Runde 38
 20 Zombies betreten das Feld.

Runde 39
 1 Cyberlord kündigt sich im Osten an und wankt auf die Position des SCs zu. Eine seiner Raketen schlägt in einem nahen Hochhaus im Süden ein.

Runde 42
 1 Blähzombie/SC betritt das Feld.

Runde 45
 Der Helikopter ist zu hören.

Runde 46
 Der untote Raketenvurm stößt wieder in die Tiefe und nähert sich rasant schnell von Norden

Runde 49
 Der Helikopter schwebt über den SCs und unterstützt mit Geschützfeuer (2xSchießen 31).

Runde 50
 Der Helikopter lässt Seile zu den SCs herab und macht nun eine Evakuierung zur Zentrale der Templer, möglich.

DER FLEISCHER

| | | | | | |
|------|----|------|---|------|---|
| KÖR: | 15 | AGI: | 2 | GEI: | 1 |
| ST: | 10 | BE: | 0 | VE: | 0 |
| HÄ: | 10 | GE: | 0 | AU: | 0 |

| | | | | | |
|-----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|
| 50 | 30 | 2 | 2 | 33 | - |
|-----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|

| BEWAFFNUNG | PANZERUNG | | | | |
|-----------------------|--|------------|-----------|------------|------------|
| Cleaver (WB +8, GA-6) | Merkt nichts (PA +5) | | | | |
| Dunkelsicht | Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag. | | | | |
| Schleudern | Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden. | | | | |
| Geistes-immun | Telepathische Kräfte haben keine Auswirkung auf das Wesen. | | | | |
| Cleaver | Die überdimensionale Waffe zerstört pro Hieb 2 PA Punkte. | | | | |
| Beute | keine | | | | |
| GH: | 22 | GK: | gr | EP: | 213 |

Das Szenario kann der erste Kontakt zu den Bundestemplern der Region sein. Und nun stehen die SCs vielleicht auch in ihrer Schuld.