

DER TUNNEL

Ein GS-Abenteuer von Constantin Hoppe



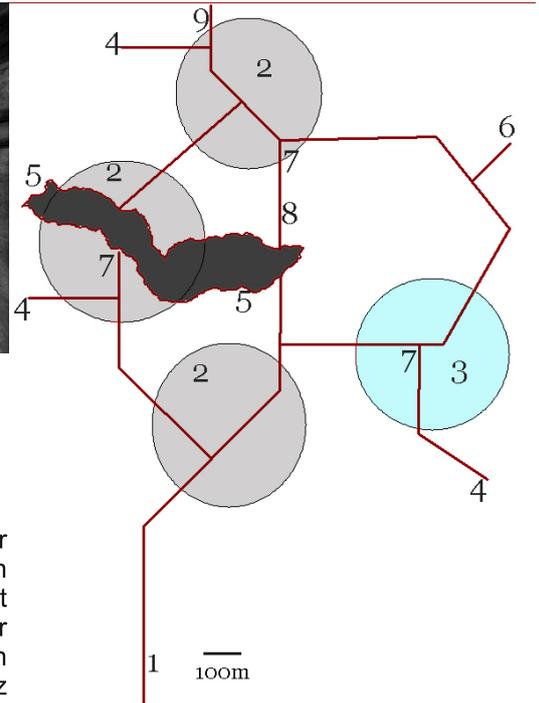
GAMMABOX:

Szenario Code : GS-F-02
 Erfahrungsstufe : 4-8
 Ort : beliebige Ruinenstadt
 Strahlungslevel : Gelb
 Gammapunkte : 4



Blick in das Tunnelsystem

Foto: Elke Wetzig/CC-BY-SA



Die Gruppe wird von einer Gruppe Ruinenläufer angeworben, ihnen bei der Beschaffung eines wertvollen Reliktes, aus einer nahen Ruinenstadt zu helfen. Die Gruppe (3 Ruinenläufer) ist im Auftrag einer einflussreichen Person der Umgebung unterwegs. Da das eigentliche Stadtgebiet jedoch sehr gefährlich ist (umkämpfte Zone von Maschinenwesen, Bundestemplern und Mutanten) möchte man sein Glück mit einem alten Tunnelsystem versuchen, das bis an den Rand des Stadtzentrums führt: Das Tunnelsystem führt von einem alten Flugplatz ausserhalb der Stadt unter den Randgebieten durch und verband vor dem Krieg einige wichtige Gebäude miteinander. Die drei Ruinenläufer heißen Thomas, Bob und Wolf (Werte wie Ruinenläufer/Erkunder) und wissen weder wie gefährlich der Tunnel ist, noch um den Zugang zum geheimen Cerberus-Bunker im Inneren.

Der Tunnel:

Das Tunnelsystem hat eine Gesamtlänge von etwa 6 km, ist an jeder Stelle knapp 2 m breit und 2,5 m hoch. An der linken Wand laufen mehrere Röhren entlang. Eine Beleuchtung ist nicht (mehr) vorhanden, so dass das gesamte Tunnelsystem in absoletter Dunkelheit liegt.

(1) Der Eingang zum Tunnelsystem. Hier liegt eine langsam verwesende menschliche Leiche (Beute: 1A 18, 2B 18). Der Tote hat, scheinbar mit letzter Kraft, mit seinem Blut ein Wort an die Tunnelwand geschrieben: "Cerberus".

(2) Bei diesen Gebieten handelt es

sich um die "Jagdgebiete" einer Schattenanomalie. Sollte die Anomalie in diesem Gebiet besiegt werden, taucht nach etwa einer Stunde eine neue hier auf. Die entsprechende Anomalie kann nicht besiegt werden, sie wird nur kurz inaktiv solange der Psi-Emitter im Cerberusbunker (siehe (8)) aktiviert ist.

(3) Dieses Gebiet wird von einer Psi-Anomalie heimgesucht. Ansonsten siehe (2).

(4) Hier lagen einst Ausgänge aus dem Tunnelsystem, die jedoch während des großen Krieges zerstört wurden. Hier wird ein Wurf auf die Begegnungstabelle fällig.

(5) Der Abgrund. Hier hat sich eine Erdspalte aufgetan und auf einer Breite von 20-30m den Tunnel "verschluckt". Sollte die Gruppe etwas in den Abgrund werfen um zu ermitteln wie tief er ist (ca. 50m), machen sie einen hier heimischen, grünen Heptapreten auf sich aufmerksam, der ihnen dann durch die Tunnel folgt. Nach oben zur Stadt ist der Abgrund jedoch von Gebädetrümmern verschüttet. Nur durch einige kleine Löcher fällt Tageslicht nach unten.

(6) Hier liegt ein Ausgang aus dem Tunnel, durch den die Gruppe in ein altes Universitäts-Gebäude gelangen kann. Leider ist diese Gebäude das Nest einer Rostspinne.

(7) Hier befindet sich, hinter einer Tür, ein alter Lagerraum für Ersatzteile und Vorräte. Beute: 3 B20, 2 C16, 2 D 14.

(8) Hier liegt ein altes Panzerschott, auf dem mit verwitterter Schrift die Buchstaben-Zahlen-Kombination "CER 03" geschrieben steht. Das Schott lässt sich wohl durch ein elektronisches Bedienfeld öffnen, dass jedoch vor nicht allzulanger Zeit zerstört wurde. Nun kann man das Schott nur durch eine Probe auf Elektronik-8 oder rohe Gewalt (LK 40, Abwehr 30) öffnen. Hinter der Tür liegt der Cerberusbunker.

(9) Hier ist der gesuchte Ausgang aus dem Tunnelsystem.

Begegnungstabelle:

Im Tunnelsystem können den Charakteren einige Dinge geschehen (W20/je Stunde):

01-02 - Im Tunnel liegen einige frische Leichen. Ein Teil der Ausrüstung liegt noch hier: 2 A15, 2 B15, 2 C12

03-04 - Ein gelber Blob kriecht hier durch den Tunnel und sucht nach fressbarem.

05-06 - Einige Schweinsratten (2 Ratten pro SC) haben sich in den Tunnel verirrt.

07-08 - 1 Zombie pro SC kommen den Gang entlanggeschlurft.

09-10 - Seltsame Stimmen schallen durch die Röhren an der Seite des Ganges. Jeder SC muss eine Probe auf GEI+VE+Stufe ablegen, bei misslingen ist er bis zum verlassen des Tunnelsystems eingeschüchtert und erhält -1 auf alle Proben.

11-12 - Ein Gasleck sorgt in diesem Gangbereich für einen Giftschaden von PW: 15 bei jedem der keinen Atemschutz trägt.

13-14 - Hier liegt ein Gegenstand auf dem Boden: 1 C20

15-20 - Keine Begegnung

Erfahrungspunkte:

Erkundung: 1 EP/Ort

Cerberus-Bunker entdeckt: 10 EP

Cerberus-Bunker geöffnet: 10 EP

Kampf: besiegte Gegner EP/SC