



EINE 2 SEITEN VAULT 2 GO



Ein GS Abenteuer von Christoph „MAD_EMINENZ“ Balles

GAMMA-BOX	
Scenario Code:	GS-F-07
Erfahrungsstufe:	5-8
Ort:	Bunker/Mainhatten
Strahlungszone:	blau
Gammapunkte:	3

Wie wird dieser V2go gespielt?:
Anders als in den GS Grundregeln wird in diesem Abenteuer jeder einzelne Schuss gezählt. Da die SC am Anfang des Abenteuers keine Waffen mit sich tragen, müssen sie erst einmal nach und nach an Waffen gelangen. In dem gesamten Stockwerk ist es Dunkel und in regelmäßigen Abständen sind Schüsse und schrille Schreie zu hören. Alle nicht weiter beschriebenen Räume können vom SL selbst ausgeschmückt mit beispielsweise einen Überlebenden der sich versteckt oder etwas Munition.

Überblick:
Zombies sind aus unbekanntem Grund in einem Stockwerk der Bunkeranlage 228 Eschersheim/Mainhatten eingebrochen. Zwar war der Bunker-Kommandeur noch so schnell das gesamte Stockwerk hermetisch abzuriegeln, so dass die Zombies nicht den ganzen Bunker überrennen konnten. Doch leider fiel die gesamte Kommunikation mit dem restlichen Teil des Bunkers aus, so dass die übrigen Stockwerke nicht wissen was in Stockwerk 6 vor sich geht. Es geht für die SC darum die Kommunikation mit den restlichen Stockwerken wieder herzustellen und so lange den massiven Angriffen der Zombies standzuhalten bis Hilfe eintrifft.

Abenteuerbeginn:
Die SC befinden sich in Bunker 228 im Stockwerk 6 bei einem gemütlichen Glas Moloko Plus in Raum 1, als plötzlich eine blecherne Stimme durch die Lautsprecheranlage ertönt: „ An alle Bunkerbewohner, hier spricht der Stockwerks-Kommandant Lefarge. Ziehen sie sich so schnell als möglich in den Sicherheitsbereich Raum 12 zurück. Alle Männer und Frauen die kampffähig sind kommen sie in die Kommandozentrale in Raum 11“ Dann flackert noch kurz das Licht und mit der darauf folgenden Dunkelheit ertönen von überall schrille Todesschreie.

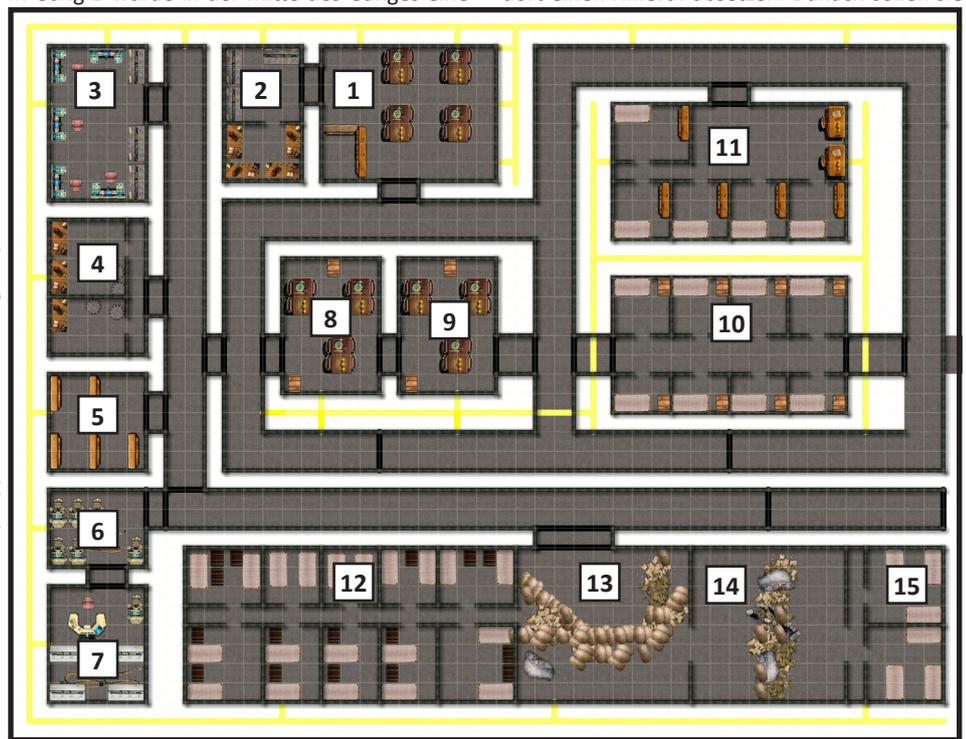
Die Bar (Raum 1):
Zwei Gäste und der Wirt der Bar stürzen kopflos aus der Bar heraus. Die Bar ist gerade einmal drei Gänge von der Kommandozentrale entfernt. Da die SC gerade gemütlich einen getrunken haben sind sie nicht bewaffnet. Auf den Tischen stehen Petroleum Lampen. Weiterhin kann man in der kleine Küche 4 große Messer und ein kleines Hackbeil finden. Eine Suchen-Probe -2 offenbart eine mit zwei Schüssen geladene Pumpgun. Auch können Stuhlbeine als Waffen herhalten (WB+0).

Der Weg zur Zentrale:
Die Tür aus der Bar heraus lässt sich nur mit Kraftakt +4 öffnen, da vor der Tür die Leiche eines Barbesuchers (BT 1A und eine leichte Pistole mit 3 Schuss) liegt. In Gang A schlurften 2 Zombies umher, die sofort die SC angreifen, sollten die SC Lärm machen (Schleichen-Probe). In Gang B wurde in der Mitte des Ganges eine

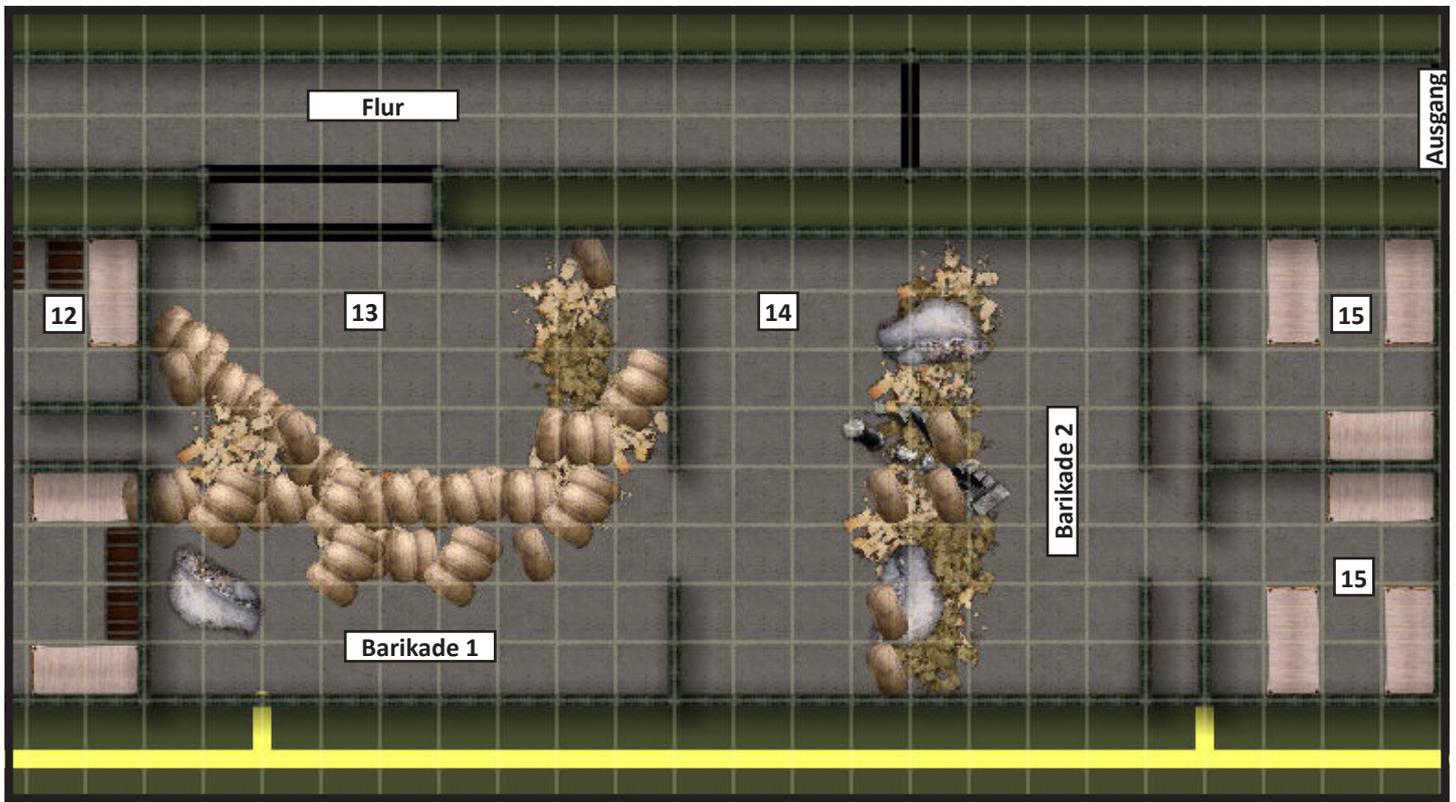
Barriere mit Tischen und sonstigen Möbelstücken gebaut. Hinter dieser liegt ein Bewohner mit 4 toten Zombies. Lukas T. ist nur noch mit einer Brechstange und einer Handgranaten bewaffnet, hat keine Beine mehr und ist dem Tode nahe, aber trotzdem zu allem bereit. Wenn die SC sich entschließen in mitzunehmen so müssen 2 SC ihn stützen und kommen nur noch mit halber Bewegungsreichweite voran. Lukas wird, sollte er sich in einer ausweglosen Situation befinden, den SC anbieten sich zu mit der Handgranate zu opfern. Seine Brechstange gibt er bereitwillig ab. In Gang C haben sich 1 Zombie/SC an einem unglücklichen Opfer, zwei weitere Zombies versuchen die Tür zu Raum 11 (Kommandozentrale) zu öffnen, da sie dort frisches Fleisch wittern.

Die Kommandozentrale:
Die Tür zur Zentrale wird erst geöffnet wenn die SC glaubhaft versichern können, keine Zombies zu sein. Einmal eingelassen wird die Stahltür wieder fest verschlossen und Kommandant Lefarge beäugt die SC misstrauisch. Mit den Worten:“ Das soll alles sein, scheiße“ begrüßt er die Charaktere. Dann erklärt der Kommandant das aus einem unbekanntem Grund plötzlich im gesamten Stockwerk Zombies von der Oberwelt aufgetaucht sind. Er habe es gerade noch geschafft das Stockwerk hermetisch abzuriegeln. Doch leider konnte er keinen Hilferuf mehr absenden da scheinbar die Kommunikation zusammen gebrochen ist. Jetzt sucht er Mutige die zum Kommunikationsraum vorstoßen und dort einen Hilferuf absetzen. Danach sollen sie

BUNKER 228 STOCKWERK 6	
1	Bar
2	Küche
3	Kommunikationsraum
4	Labor
5	Archiv
6	Generatorraum
7	Serverraum
8	Mensa 1
9	Mensa 2
10	Unterkünfte
11	Kommandoraum
12	Unterkünfte (Schutzraum)
13	Vorraum (Schutzraum)
14	Besprechungsraum
15	Sanitätsräume
— Lüftungsschächte (1/2 Bewegung)	



Kartenwerk: <http://pyromancers.com/dungeon-painter-online/>



sich direkt in den Schutzbereich 13 begeben, um dort so lange es geht auf Hilfe zu warten. Lefarge kann den SC noch 2 Schrotflinten mit je 6 Schuss und eine MG mit noch 18 Schuss oder 3 Salven geben. Außerdem hat er noch 6 Medgels, 2 Taschenlampen (1 Std. Batterie) und 2 Handgranaten für die SC. Dann wünscht er den SC noch viel Glück und mit den Worten: „Jetzt liegt das Schicksal des gesamten Bunkers in ihren Händen, schieße. Ihr kriecht am besten durch den Lüftungsschacht dann gelangt ihr in den Gang der zur Kommunikationszentrale führt“, verlässt er mit den zwei verletzten Soldaten die Kommandozentrale.

Zur Kommunikationszentrale:

Um zur Kommunikationszentrale zu gelangen gibt es zwei Möglichkeiten: Einen Teil des Weges durch die Lüftungsschächte zu robben und noch zwei Gänge zu Fuß zu beschreiten oder den kompletten Weg durch die Gänge. Wenn der Weg durch die Gänge benutzt werden sollte, treffen die SC pro Gang auf 1 Zombie/SC. Im Lüftungsschacht treffen sie auf keine Komplikationen. Alle Türen auf dem Weg sind offen bis auf die Tür zum Kommunikationsraum. Mit einer Wahrscheinlichkeit von PW 10 liegt hier ein toter Bunkerbewohner mit BT und 8-12 Pistole, 13-15 Schrotflinte, 16-19 Gewehr, 20 MG mit jeweils einem vollen Magazin (bzw. 30 Schuss für das MG).

Kommunikationszentrale:

Die Tür zum Raum 3 ist von Innen verschlossen. Die gepanzerte Tür (LK 50, Abwehr 40) und kann nur mit Gewalt geöffnet werden. Man gelangt allerdings noch durch das andere Lüftungssystem in den Raum. Im Raum liegen zwei Techniker tot im Raum. Sollten sie untersucht werden so erwachen diese als Zombies und greifen an. Im selben Moment greift ein Zombie Hulk aus dem Gang heraus an. Sollte die Tür noch verschlossen sein, so braucht er 6 Runden um die Tür zu zerstören. Die Kommunikation ist

relativ einfach wieder hergestellt (Technikprobe +2), allerdings hält das Provisorium lediglich für einen Satz (8 Worte), ohne das die Gegenstelle antworten kann. Dann geht die Anlage aufgrund eines Kurzschlusses in Flammen auf. Hier lassen sich ein Sturmgewehr und 2 MG mit jeweils 1 Magazin finden (30 Schuss für das MGs).

Der Weg zum Schutzraum:

Pro Gang tauchen 1 Zombie/SC auf. Die Tür zum Schutzraum hat eine Gegensprechanlage. Allerdings wird die Tür erst geöffnet, wenn der Gang Zombiefrei ist!

Der Schutzraum:

Nachdem die SC den Schutzraum betreten haben, müssen die SC 5 Wellen gegen den Ansturm der Zombies aushalten. Hierhin haben sich der Kommandant mit seinen 2 Soldaten und noch drei weitere Bewaffnete zurückgezogen. In den Räumen sind noch 10 Alte und Kinder versteckt. Die Tür zu Gang 13 wird noch 5 Runden nachdem die SC den Raum betreten haben zerstört und es kommen pro Runde immer mehr Feinde (siehe Tabelle) in den Raum. Nach der dritten Welle ziehen sich alle Überlebenden in Raum 14 hinter die zweite Barrikade zurück. 5 Runden nachdem die fünfte Welle angegriffen hat, fällt die Hilfe aus den oberen Stockwerken den Zombies in den Rücken und vernichtet nach weiteren 5 Runden alle Feinde.

KAMPFABLAUF			
(alle 6 Runden beginnt einen neue Welle)			
Welle	Ereignis/Gegner	Rundenzähler	
1	5x Zombies	1	2
	5x Blähzombies	4	5
2	2x Zombie Kinder	1	2
	3x Zombies	4	5

3	- 2x Zombie (Fett) am Ende der 3. Welle Rückzug in Raum 14	1	2	3
		4	5	6
4	- 1x Cyborgzombie - 2x Soldaten verwandeln sich in 2x Blähzombies und greifen die SC an.	1	2	3
		4	5	6
5	1x Hulkzombie 3x Blähzombies	1	2	3
		4	5	6
-	Dann trifft die Verstärkung ein	1	2	3
		4	5	X

Das Ende:

Von wo und warum die Zombies kamen bleibt allerdings ein Rätsel. Hängt es vielleicht mit einem seltsamen Experiment in Abteilung 12 zusammen oder haben die Zombies einen geheimen Durchgang entdeckt oder sind gar die Bewohner des Stockwerkes selbst zu Zombies geworden?



Erfahrungspunkte:

Pro Erkundetem Raum: 1 EP
Kampf: EP/SC
Für das Rollenspiel 10-50 EP
Für das Abenteuer: 200 EP