

GAMMABOX:

Szenario Code : GS-F-01
 Erfahrungsstufe : 4-8
 Ort : Mittland oder Rostsee
 Strahlungslevel : Grün
 Gammapunkte : 2

EINE ZEITEN VAULE 2 GO DAS TROCKENE SCHIFF

Ein GS-Abenteuer von Constantin Hoppe



In einer Enklave oder einem Dorf, das in der Nähe der Küste oder eines großen Flusses gelegen ist, wird nach Söldnern gesucht, die eine Banditenbande aus der Nähe vertreiben können. Die Bande hat sich in einem alten Schiff aus der Vorkriegszeit verschanzt und terrorisiert die Umgebung. Als Belohnung würden die Bewohner 300 Battens zahlen. Wenn die Gruppe den Auftrag annimmt und sich auf den Weg macht, können sie anhand der Beschreibung der Dörfler schon nach 3-4 Stunden Marsch das alte Schiff entdecken.

Das Schiff:

Das Schiff weist eine Länge von 120 Metern und eine Breite von 15 Metern auf. Wieso genau es nun auf dem Trockenen liegt ist nicht mehr feststellbar. Aufgrund mehrerer großer Felsen hat das Schiff nur wenig Schräglage in Richtung Steuerbord. Das Schiff scheint auf den ersten Blick nur über eine Leiter am Bug betretbar zu sein. (A) Frachtdeck: Das Frachtdeck nimmt den Großteil des Schiffdecks ein. Auf dem Deck stehen große Frachtcontainer verteilt, die die Banditen noch nicht entfernen konnten. Das gesamte Deck liegt in Schussposition eines eventuellen Scharfschützen bei (D). Die Container sind fast vollständig leer, nur in einem lagern die Banditen ihre Warbots (leicht, 1/SC) und in einem weiteren halten sie 3 Geiseln gefangen (alles Zivilisten). Auf dem Frachtdeck halten rund um die Uhr 3 Banditen (erfahren) Wache, einer davon bei der Leiter. (B) Mannschaftsdeck: Auf diesem Deck haben es sich die Banditen gemütlich gemacht. (C) Das Kommandodeck besteht nur aus einem großen Raum, der mit alten, unbrauchbaren Computern und Maschinen gefüllt ist. Hier hat der Scharfschütze sein Lager aufgeschlagen, so dass er schnell seine Position auf dem Dach erreichen kann. Das Dach lässt sich über eine Treppe an der Außenseite erreichen. (D) Das Dach: Hier haben die Banditen eine niedrige Barrikade aufgebaut. Wenn sich der Scharfschütze hier positioniert ist er nur

sehr schwer zu treffen (Schießen -2) und hat dazu noch einen ausgezeichneten Blick auf die Umgebung des Schiffes, sowie über das gesamte Frachtdeck (A).

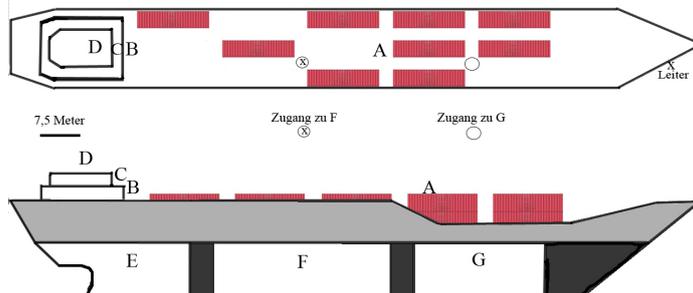
(E) Der Maschinenraum wird fast vollständig von einem alten Schiffsmotor eingenommen. Hier lagern die Banditen auch ihre Beute (10 A:20, 5 C:18, 5 D:18, 2 E:18).

(F) Der Haupttank war früher einmal gefüllt mit Schiffstreibstoff. Mittlerweile ist dieser aber längst über ein kleines Leck ausgelaufen. Über dieses Leck kann man jedoch ins Schiff eindringen (Bemerken Probe-4 wenn sich die Charaktere das Schiff genauer anschauen) und dann über eine Leiter das Frachtdeck erreichen (bei dem (x)). Den Banditen ist das kleine Loch unbekannt.

(G) Im Bugtank war weiterer Treibstoff untergebracht, dieser ist aber längst unbrauchbar geworden. Die Dämpfe in diesem Tank sind aber sehr gefährlich: Wird der Deckel geöffnet (KÖR+ST-2), bekommen Personen ohne Atemschutz im Umkreis von 3 Metern Giftschaden (PW 20).

Das Mannschaftsdeck:

(1) Gang: Über den Gang werden sämtliche Räume des Decks verbunden. Im Falle eines Kampfes, werden die Banditen versuchen die Charaktere von mehreren Seiten anzugreifen. (2) Kombüse: In der Kombüse können Mahlzeiten zubereitet werden. Der Raum ist sehr verschmutzt. Meistens hält sich der Koch der Bande hier aus (erfahrener Bandit mit Talent Brutaler Hieb II). (3) Vorratsraum: Hier lagert die Bande ihre Vorräte. Insgesamt kann man hier 40 Nahrungsrationen I, sowie 40 Wasserrationen I finden. (4) Kapitänskajüte: Hier hat sich der Anführer der Bande einquartiert (Bandit, Profi). Dieser bewahrt auch einige besonders wertvolle Beutestücke hier auf (6 A:20, 4 D:20, 1 E:20) (5) Mannschaftsquartiere: In diesen Räumen haben sich die Banditen der Bande einquartiert. Nachts sind alle Banditen der Bande in den Quartieren (außer dem Scharfschützen, dem Anführer und den Wachen). Tagsüber hält sich hier 1 Bandit (erfahren)/2 SC auf. Außerdem verwahren die Banditen einige Gegenstände in ihren Räumen (2 A:14, 2 B:18 je Raum). (6) Messe: In der Messe vertreiben sich die meisten



Banditen mit Karten spielen und essen die Zeit. Tagsüber hält sich hier 1 Bandit (erfahren)/SC auf. (7) Werkstatt: Hier haben sich die Banditen eine kleine Werkstatt eingerichtet. Tagsüber hält sich hier 1 Bandit auf. Hier kann man Komponenten im Wert von 2 A:20 finden, sowie 2 B:18 und 2 C:18. (8) Treppe: Die Treppe führt nach unten in den Maschinenraum (E) und nach oben zum Kommandodeck (C).

Strategie der Banditen:

Sollte die Bande alarmiert werden (z.B. durch Rufe der Wachen oder Schüsse), werden die Banditen ihre Verteidigung organisieren: 1. Der Scharfschütze wird auf dem Dach in Stellung gehen, wofür er Tagsüber nur 5 Runden benötigt, nachts braucht er 10 Runden. 2. Der Anführer wird über ein Funksignal die Warbots in (A) aktivieren. Dafür braucht er nur 3 Runden, die Warbots benötigen dann 3 Runden um den Container zu verlassen. 3. Die anderen Banditen werden versuchen, die Helden auf dem Frachtdeck zu binden, nur zwei bleiben im Mannschaftsdeck zurück, um den Eingang zum Frachtdeck zu bewachen. Sie brauchen 5 Runden um das Mannschaftsdeck zu verlassen.

Der Scharfschütze:

Werte wie erfahrener Bandit mit Schießen +2 (Talent Schütze III), Talent Präzisionsschuss II, Waffe: Jagdflinte mit Zielfernrohr und Upgrades B 3 und D 2. EP: 155.

Erfahrungspunkte:

Pro Erkundetem Raum 1 EP/Raum
 Gefangene befreit: 10 EP
 Kein Alarm ausgelöst: 20 EP
 Kampf: besiegte Gegner EP/SC