

# GAMMASLAYERS

VON STEFAN BUSHUEN



DIE  
HORROR-KLINIK

Ein V2GO von  
BLAKHARRA2

814



## EINE 2 SEITEN VAULT-2-GO

# DIE HORROR - KLINIK

Ein 65 Abenteuer von Constantin „Blakharaz“ Hoppe

### GAMMA-BOX

Scenario Code:	GS-F-04
Erfahrungsstufe:	1-4
Ort:	beliebige Ruinenstadt
Strahlungszone:	gelb
Gammapunkte:	1

#### Der Auftrag:

Die Charaktere sollen für einen Dorfarzt Medikamente aus einer Krankenhaus-ruine in der Nähe beschaffen. Leider liegt diese Ruine in einer alten Stadt, in der noch Roboter aktiv sind und die zum Jagdgebiet mehrerer Degenerierstämme gehört. Um genügend Medikamente zu finden, müssen die Charaktere Medikamenten-Komponenten im Wert von min. 300 Battens, besser aber noch 600 Battens finden. Als Bezahlung würde der Arzt den Charakteren den Wert der gefundenen Medikamente bezahlen (maximal könnte er 700 Battens zahlen).

#### Die Suche im Krankenhaus:

Um in der Krankenhausruine nach brauchbaren Medikamenten zu suchen, müssen die Charaktere pro Stunde der Suche eine Probe auf Suchen ablegen (GEI+VE+Wahrnehmung). Pro Stunde Suche muss allerdings auch ein Wurf auf die Begegnungstabelle abgelegt werden. Die Probe muss nur einem der Charaktere gelingen um Medikamente zu finden. Sollten sich die Charaktere in Gruppen aufteilen, so kann jede Gruppe eine eigene Probe ablegen, muss aber auch einen eigenen Wurf auf die untenstehende Begegnungstabelle ablegen.

Gelingt die Suche, so findet die Gruppe medizinische Komponenten im Wert von 4 W20 + höchstes Probenergebnis Battens. Bei einem Proben-Immersion wird das Ergebnis verdoppelt. Zusätzlich kann man jede Stunde in alten Schränken u.a. 1 B16 finden.

#### Weitere Gefahren der Suche:

Das Krankenhaus in einer Strahlungszone liegt, sind die Charaktere während der Suche hoher Strahlung ausgesetzt (XW 10 pro 12h Aufenthalt).

**Begegnungstabelle Krankenhausruine:** (einmal je Stunde, bei PW:6 kommt es zu einer Begegnung, W20)

**1-2:** Die Gruppe findet einen besonderen Raum (siehe unten)

**3:** Der Boden unter den Charakteren gibt nach (je PW:5). Ein Betroffener Charakter muss eine Probe auf „Springen“ bestehen, sonst 4m Sturz.

**4:** Giftige Dämpfe füllen diesen Teil der Ruine. Giftschaden 15 bei jedem, der keinen Atemschutz trägt.

**5:** Hier liegt eine geplünderte und angefressene Leiche in der Ruine.

**6:** Leichenfund. Ein paar Habseligkeiten befinden sich noch bei dem Toten (2 B:14, 1 C:12)

**7:** 1 kleiner Service-Bot fährt an den Charakteren vorbei

**8-9:** 1 Brunt/2 SC wird auf die Gruppe aufmerksam (Nachts Anzahl verdoppelt)

**10-11:** 1 Quiss pro/2SC wird auf die Gruppe aufmerksam (Nachts Anzahl verdoppelt)

**12:** Eine kleine Warbot-Patrouille durchquert die Ruine: W20/4 leichte Warbots

**13:** W20/2 Hundsratten

**14-15:** W20/2 verstrahlte Ratten

**16:** W20/4 Leprakatzen stöbern hier auf der Suche nach Beute herum

**17:** Ein grauer Heptapred attackiert die Gruppe aus dem Hinterhalt

**18:** Eine Rote Degenerierter attackiert die Gruppe 1 Brunt und 1 Quiss/2SC (Nachts Anzahl verdoppelt)

**19:** Eine Rostspinne entdeckt die Gruppe

**20:** Ein Ungesehener wird auf die Gruppe aufmerksam

#### Besondere Orte im Krankenhaus:

Sollten die Charaktere auf einem alten Lageplan nach besonderen Orten im Krankenhaus Ausschau halten oder anhand der Begegnungstabelle auf einen solchen stoßen, können sie folgende Orte entdecken:

#### 1-2 Implantationslabor:

In diesem Raum wurden einst neueste Cyber-Implantate transplantiert. Eventuell lässt sich hier sogar noch eines finden. W20: 1: Cyberarm, 2: Cyberbein, 3-4: Cyberauge. 5-20: nichts. Diese Teile verfügen aber über (noch) keine Powerups.

#### 3-4 Labortrakt:

Der Labortrakt wird von den Degenerierten nicht betreten. Grund dafür ist eine Paranor-

male-Anomalie, die sich hier befindet. Im Labor kann man neben den normalen Medikamentenfunden innerhalb der ersten Suchstunde noch 3 E:18 finden.

#### 5-7 Die Apotheke:

Der Eingang zur Krankenhaus-Apotheke liegt unter recht viel Schutt begraben, den man durch 6 gelungene Proben auf KÖR+ST beschaffen kann (jede Probe dauert eine halbe Stunde Zeit).

In der Apotheke selbst hat sich jedoch ein gelber Blob eingeknistert. Sollte dieser besiegt (oder abgelenkt) werden, kann man hier innerhalb einer Stunde Medikamenten-Komponenten im Wert von 200 Battens, sowie 4 X16 finden.

#### 8-10 Cafeteria:

Hier gab es einst eine Küche und mehrere Getränke- und Lebensmittel-automaten. Hier kann man noch W20/2 Nahrungsrationen II und W20/2 Wasserrationen II finden. Ausserdem kann man aus den Automaten noch 3 A:16 plündern.

#### 11-13 Kleiner Lagerraum:

Hier wurden einst einige Güter gelagert. Zu finden gibt es noch 4 C:16 und 2 D:14.

#### 14-16 Umkleideraum:

In diesem Raum befinden sich noch ein paar ungeöffnete Spinte. Hier kann man noch 2 B:14, 2 C:12 und 1 D:12 finden. Der Raum ist unter Umständen von 1 Quiss pro SC bewohnt (PW: 5).

#### 17-18 Kellereingang:

Der eigentliche Kellereingang ist unter Schutt begraben, doch ein Aufzugsschacht steht offen. Aus dem Schacht kommt Verwesungsgestank. Lässt man eine Fackel o.ä. in den Schacht fallen, landet diese auf einem Berg Knochen. Im Keller hat sich der Degenerierten-Stamm eingeknistert (insgesamt mehr als 100 Degenerierter unter Führung eines heroischen Nerds).

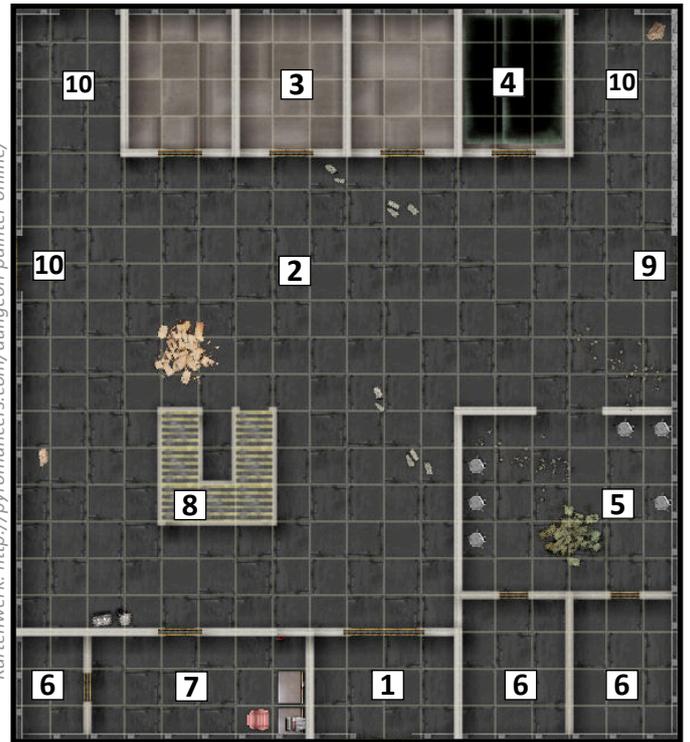
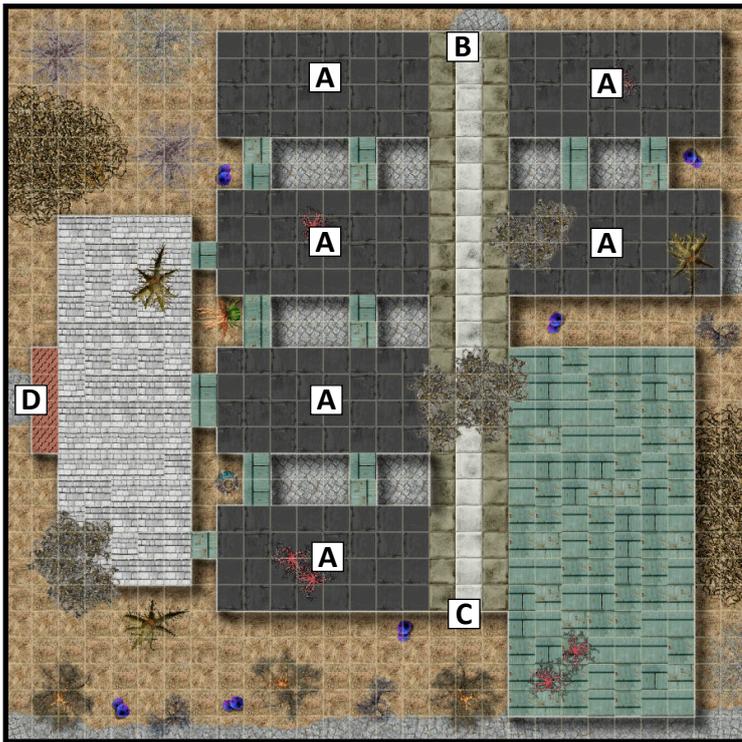
#### 19-20 Krankenhauskapelle:

Die Krankenhauskapelle ist stark in Mitleidenschaft gezogen. Lediglich der Altar und das darauf stehende Kreuz sind unbeschädigt (und in Wirklichkeit ein Mimic, der hier auf Beute lauert). Hinter dem Altar liegen die Überreste der Mimic-Opfer: 2 A:18, 2 B:20, 2 C:16 und 1 D:14.

#### Beispielhafter Gebäudeaufbau:

Folgende Gebäudepläne dienen als Beispiel für den Aufbau des Krankenhauses. Natürlich kann das Krankenhaus nach Wunsch auch einen ganz anderen Aufbau haben.

# Beispielhafter Gebäudeaufbau:



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

## Gebäudeaufbau:

Der Krankenhaus-Komplex besteht aus 9 miteinander verbundenen Gebäuden, die jeweils unterschiedliche Stationen, Kliniken und weitere Räumlichkeiten beherbergen.

Die Stations-, Verwaltungs- und Klinikgebäude verfügen über jeweils 6 Etagen. Das kleinere Nebengebäude (Eingang D) verfügt nur über 4 Etagen. In der 4. Etage bestehen zwischen den Gebäuden Verbindungsgänge, jeweils zwei pro Gebäude.

Zusätzlich gibt es noch ein weitläufiges Kellergeschoss, das die Kliniken mit noch weiteren zugehörigen Gebäuden in der Umgebung verbindet. Weiterhin behergt es die Heiz-, Belüftungs- und Stromversorgungssysteme des Komplexes.

## Übersichtsplan:

### A - Stationen und Kliniken.

In diesen Gebäuden sind verschiedene Kliniken und Stationen untergebracht (u.a. diverse Polikliniken, Transplantationszentrum, Kinderzentrum, Unfallchirurgie und weitere).

### B - Haupteingang.

Die beiden Haupteingänge sind vom grundsätzlichen Aufbau her gleich, siehe Karte Haupteingang.

### C - 2. Haupteingang.

Die beiden Haupteingänge sind vom grundsätzlichen Aufbau her gleich, siehe Karte Haupteingang.

### D - Nebeneingang.

Dieser Eingang führt in ein kleineres Nebengebäude des Krankenhauses.

Natürlich gibt es noch weitere kleinere Eingänge in das Gebäude, sowie viele zerstörte Fenster, über die man in das Gebäude eindringen kann, die aufgeführten sind nur die Haupteingänge, die auf jeden Fall unverschlossen sind.

## Haupteingangsbereich:

### 1 - Eingang.

Die alten Türen, die in das Innere des Gebäudes führen, stehen offen.

### 2 - Eingangsbereich.

Im Eingangsbereich liegt überall Schutt und Abfall, sowie einige eklige Hinterlassenschaften der Degenerierten im Untergeschoss.

### 3 - Aufzüge.

Die Aufzüge sind schon lange ohne Stromversorgung und lassen sich nicht mehr bedienen.

### 4 - Leerer Aufzug.

Dieser Aufzug steckt in einer höheren Etage fest und die Fahrzuggtür steht offen. Über den Schacht kann man in den Keller hinabklettern, wo die Degenerierten ihr Lager aufgeschlagen haben.

### 5 - Alter Aufenthaltsbereich.

Hier konnte einst auf Angehörige und Begleiter gewartet werden. Außer Schutt gibt es hier allerdings nichts.

### 6 - WC.

Dies sind alte Toiletten. Evtl. kann man hier noch etwas Wasser finden (SL Entscheid).

### 7 - Pförtner.

Hier befand sich einst der Pförtner, der den Eingang überwachte. Der Raum ist schon lange geplündert.

### 8 - Treppe.

Über diese Treppe kann man die oberen Stockwerke des Krankenhauses erreichen.

### 9 - Zugang zum Verwaltungsgebäude.

Nur bei Eingang C vorhanden, bei Eingang B führt diese Tür auch zu einem Klinik- und Stationsgebäude.

### 10 - Zugang zu den Kliniken und Stationen.

In den jeweiligen Gebäuden gibt es noch weitere Aufzüge und Treppenhäuser über die man höhere Stockwerke erreichen kann.

## Weitere Besonderheiten:

Der ehemalige Chefarzt des Krankenhauses, **Dr. Brinkmann**, treibt als Zombie sein Unwesen in den verschiedenen Gebäuden. Bei ihm handelt es sich um einen epischen Zombie, der über besonders starke Regenerationsfähigkeiten verfügt: Selbst wenn er vernichtet wird, regeneriert sich sein Körper und setzt sein Unleben fort.

Nur wenn der Körper restlos zerstört wird, etwa durch ein besonders heißes Feuer oder ein Säurebad, wird er endgültig zerstört.

Eine weitere Besonderheit ist ein gewisser Rest menschlichen Verstandes, den sich der Zombie bewahrt hat: Wird ihm eine Geschichte erzählt, so erinnert er sich an sein früheres Leben und hört dem Erzählendem ruhig und bewegungslos zu und kann so gefahrlos umgangen werden.

## Erfahrungspunkte:

je 100 Batters Medikamente: 5 EP  
pro Erkundetem besonderen Ort: 10 EP  
Kampf: EP/SC  
Für das Abenteuer: 50 EP