

### GAMMABOX:

Szenario Code : GS-F-04  
Erfahrungsstufe : 4-8  
Ort : Brilon im Ödland  
Strahlungslevel : Gelb  
Gammapunkte : 3

### KURZÜBERSICHT:

Als die Heldengruppe Solarpanels aus einer verlassenen Stadt besorgt, stolpert sie unverhofft in ein Gangsterdrama hinein. Kopfgeldjäger, Banditen, aufgerüstete Rentner und ein Piratensender geben der Sache die richtige Würze. Im Abenteuer werden die Helden mit mehreren Fraktionen konfrontiert. Sie müssen sich gut überlegen, mit wem sie sich anlegen und wem sie helfen, während sie versuchen herauszufinden, worum es bei der ganzen Sache eigentlich geht...

Die Kulisse liefert interessante Schauplätze, die Möglichkeit zu Lügen, Intrigen und guten Taten, zu Verfolgungsjagden und Hinterhalten, zu wechselnden Loyalitäten und neuen Freundschaften, zu Verrat und Heldenmut.

In L4S wird bewusst vieles offen gehalten, um den Helden große Freiheiten zu lassen, das erfordert eine gewisse Flexibilität vom Spielleiter und die Bereitschaft zu Dialogen und Rollenspiel. Die Umsetzung im Spiel könnte eher einem Roadmovie ähneln als einem klassischen V2G.

### ZUR GLIEDERUNG:

Es empfiehlt sich für den Spielleiter zum besseren Verständnis die Beschreibung der Dramatis Personae, also der NSCs genau durchzulesen. Zur besseren Referenz sind sie am Ende zu finden, aber es kann hilfreich sein, die Beschreibungen bereits heran zu ziehen, wenn die Personen erstmals im Text auftauchen.

Einige Szenen werden empfohlen und skizziert, die man spielen kann. Ob oder in welcher Reihenfolge diese Szenen tatsächlich gespielt werden kann abhängig von den Taten der Gruppe frei variiert werden. Es sind auch eine Reihe Geschehnisse beschrieben, angedeutet oder vorgeschlagen. Auch hier mögen sich

## EIN 5 SEITEN ADVENTURE 2 GO

# L4S: LOOKING FOR SUZI...

EIN A2G (ADVENTURE TO GO) VON STEFAN „DRAGONORG“ SCHOBERTH  
ILLUSTRATIONEN VON BERNIE "WHAZBUMM" RITZINGER, "LORDHANNU" FROM  
DEVIANART AND DRAGONORG HIMSELF  
LEKTORAT UND LAYOUT CONSTANTIN „BLAKHARAZ“ HOPPE

aus dem Spiel viel interessantere Möglichkeiten ergeben.

Sind die Spieler sehr passiv, so kann man sich immerhin an den Vorschlägen orientieren. Nach dem Prinzip: Die Handlung kommt zu den Spielern, wenn die Spieler nicht zur Handlung kommen.

Mit sehr aktiven und kommunikationsfreudigen Spielern werden die Szenen und Geschehnisse eher als Anregung dienen, das Abenteuer kann dann sehr frei ablaufen und hängt hauptsächlich davon ab, wie man sich den verschiedenen Fraktionen und NSCs gegenüber verhält.

### DER AUFTRAG:

Im Auftrag eines Ödlandstädtchens mit Energieproblemen soll die Gruppe die Energiewende herbeiführen indem sie aus einer nahen Stadtruine, die kaum noch bewohnt ist, alle Solar-Panels von den Dächern schraubt, derer sie habhaft werden kann.

Als Schauplatz des Abenteuers eignet sich das ehemalige Brilon, in Mittland, nördlich des Unwaldes, mitten im Ödland, nicht allzu weit von Gomorra.

Im Folgenden gehen wir von Brilon und einer anonymen Ödlandsiedlung als Ort der Handlung aus, das Abenteuer kann aber problemlos andernorts spielen, solange der Schauplatz halbwegs in der Nähe von Gomorra liegt.

So wird man also vor einen großen leeren Karren gespannt. Mit etwas Verhandlungsgeschick (Feilschen -2) kriegt man vielleicht noch einen Akephalon oder ein Rind dazu, um den Karren zu ziehen, der bald voller alter Solarzellen sein soll.

### ORT DER HANDLUNG: BRILON:

Vorweg sei gesagt, dass Brilon verlassen ist. Ganz verlassen? Nein, nicht ganz verlassen eine Handvoll tapferer Greise hält durch und bietet der zunehmenden Verödung die Stirn. Anders gesagt: Sie sind zu alt und zu stur, um wegzuziehen.

Insbesondere sind hier die Familie Heinze, die Familie Kunze und die Witwe Leiningner zu nennen, siehe Personen.

Wenn die Gruppe nun mit ihrem Karren und mit oder ohne Zugtier nach einem anstrengenden Marsch durch das Ödland hier ankommen kann direkt die Eröffnungsszene gespielt werden.

Eröffnungsszene: Ankunft in Brilon

Am Rande der verlassenen Stadt wird die Gruppe bereits aus zwei Ferngläsern

beobachtet. Wenn sie auf Rufweite heran sind werden die Reisenden von Emilie Heinze auf eine Tasse Tee und darauf sofort von Hans Kunze auf ein Bier eingeladen. Emilie sitzt auf dem Balkon im zweiten Stock ihres Hauses. Das Grundstück ist eingezäunt und durch einen Jägerzaun geschützt. Hans lackelt in einem Liegestuhl auf dem Dach seinen Bungalows, das Grundstück ist von einer Mauer umgeben, die hoch genug ist, dass nur ein Hulk darüber blicken kann.

Sofort springen beide auf und es entflammt ein wildes Streitgespräch. Lothar und Ernst stoßen hinzu und das ganze wird zu einem Wettstreit, wer die Reisenden zu sich ins Haus locken kann.

Für geschickte Taktierer gibt es durchaus die Möglichkeit etwas mehr als nur ein Getränk angeboten zu bekommen, in der Hitze des Gefechtes.

Es gibt mehrere mögliche Ausgänge aus dieser Szene:

1) Man entscheidet sich für den Tee: Sobald die Gruppe das Grundstück betreten will kommen laute Warnrufe von Lothar: "Vorsicht folgt dem Weg drei Schritte, dann nach links, um die Hundehütte herum, wieder auf den Weg, dann aber durch das Blumenbeet und durch den Kellereingang rein! Nicht dass mir jemand auf eine Mine tritt, das war eine Heidenarbeit die Dinger zu vergraben!

Folgt man genau der Anweisung, so erreicht man sicher den Hobby-Keller und von dort aus über eine Treppe das Wohnzimmer, wo Tee und Kekse warten.

2) Das Bier:

Hans wirft eine Angel aus, an welcher er den Schlüssel zum Grundstück befestigt hat. Damit lässt sich das Tor aufschließen, bevor die Angel samt Schlüssel wieder eingeholt wird. Auf dem spärlichen Rasen liegen einige tote Katzen, z.T. schon halb verwest oder skelettiert. Man kann bei einigen Schusswunden erkennen. Ernst wartet indessen schon am Hauseingang mit einem kühlen Sixpack in der Hand. Innen wartet eine unordentliche Junggesellenwohnung.

3) Weder noch:

Bietet später die wenigsten Möglichkeiten, einer misstrauischen oder eiligen Gruppe aber durchaus zuzutrauen.

4) Man teilt sich auf:

Noch besser als (3), wie sind die Spieler denn auf diese blöde Idee gekommen. Jetzt

sind beide Rentnerfamilien misstrauisch und man kommt deutlich schwerer an die Informationen.

In den Fällen (1), (2) und auch (4) kann man an ziemlich viele Informationen über die Stadt, über Radio Line, den Standort von Solar-Kollektoren, die Geschichte der Stadt und vieles mehr kommen. Die alten Leute haben nicht oft Gäste und sind, solange man sie nicht verärgert, bereit stundenlang zu reden. Sie sparen auch nicht mit Anekdoten aus der Jugend und Warnungen vor den schrecklichen Nachbarn. Wenn man sich gut versteht, dann werden die Rentner versuchen die Gruppe als Sprachrohr zu verwenden. Man wird sie bitten, bei den Nachbarn anzuklopfen und sie zu überzeugen die Stadt zu verlassen.

### **IN BRILON:**

Früher oder später werden die Charaktere an die Arbeit gehen und beginnen die Solar-Panels abzubauen oder die Stadt zu erforschen. Sparen sie nicht mit Klettern- und Konstruktionsproben, AGI+GE könnte helfen um die Teile abzuseilen.

Wenn das Radio läuft, dann kommt hier die typische Radio Line Musik, also hauptsächlich Geigenmusik und alte Schlager. Alle anderen Sender rauschen. Besonders sadistische, äh ich wollte sagen romantische, Spielleiter können ihren Spielern auch einige Gedichte rezitieren. Am besten wenn die Charaktere getrennt sind, also zwei auf dem Dach, der Rest unten beim Wagen, oder während man sich zur Stadterkundung aufgeteilt hat, sollte die Szene Banditen in Brilon gespielt werden.

### **SZENE: BANDITEN IN BRILON:**

Suchen sie sich einen der Gangsterführer aus. Für den Erstkontakt würde ich Mark oder Theo empfehlen. Man kann aber auch mit Will starten, wenn man die Gruppe eher friedliebend einschätzt und ihnen eine Chance geben will sich aus der Sache rauszureden.

Die Gangster kommen recht zügig und mit viel aufwirbelndem radioaktivem Staub mit einem Auto und ein oder mehreren Motorrädern (die Fahrzeuge dürfen gerne retro sein) angefahren. Sie treten aggressiv und fordernd auf, umzingeln möglichst die Gruppe, bzw. den Teil der Gruppe.

Die Gangster haben mehrere konkurrierende Ziele:

- Spaß haben, also die Charaktere erpressen, ausplündern und oder verprügeln, wenn es so aussieht als wären die Charaktere unterlegen.
- Herausfinden ob die Gruppe Suzi gesehen hat. Das wird durch mehr oder weniger indirekte Fragen versucht.
- Herausfinden, was die Gruppe hier macht. Die Geschichte mit den Solar-Panels ist einfach zu ungläubhaft, das werden sie



Suzi

niemals glauben. Hier kann die Sache leicht eskalieren.

- Streit aus dem Weg gehen falls die Gruppe überlegen oder gefährlich erscheint.

Der Ausgang dieser Szene ist entsprechend sehr offen, hängt viel vom Verhalten der Gruppe ab und wie die Gangster sie einschätzen.

Je nach Verlauf kann es sich anbieten, dass die Geschehnisse im Radio direkt kommentiert werden. Sandra hat die Ankunft sowohl der Gruppe als auch der Gangster beobachtet und hält ihr Fernglas aufs Geschehen. Endlich ist mal was los!

Ob es zu einem Kampf, einer friedlichen Lösung, oder einer wilden Verfolgungsjagd kommt bleibt an der Stelle offen.

### **SZENE: EIN GOIT FÜR ALLE FÄLLE:**

Shawn tritt alleine der Gruppe gegenüber, hält erst einmal Abstand und die Waffen in Reichweite. Falls in der Gruppe jemand aus Gomorra ist oder jemand der in Gomorra bekannt oder gesucht ist, dann beginnt das Gespräch damit. Shawn versucht möglichst viel herauszufinden und gleichzeitig möglichst wenig zu verraten. Er betrachtet genau das Equipment der Gruppe, um sie einschätzen zu können und fragt sie aus, für wen sie arbeiten, was sie hier machen, ob sie mitbekommen haben, dass ein Mädchen hier in der Stadt ist, das von Banditen verfolgt wird. Befragt, was er hier tut wird er ausweichend sagen er habe einen Auftrag in der Stadt, der mit den

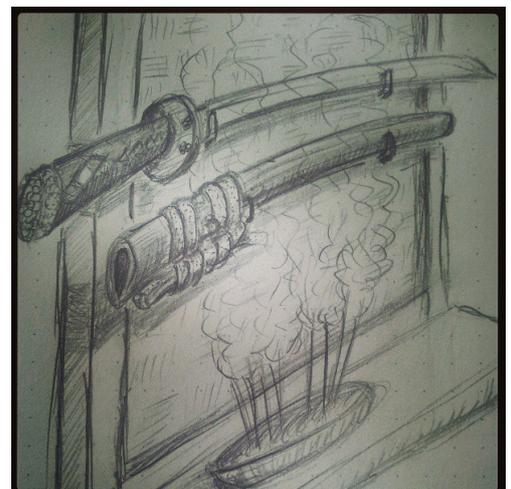
by WhazBumm

Banditen aus Gomorra zu tun hat, mehr dürfe er nicht verraten.

Je nachdem, wie sich die Gruppe präsentiert wird er sich einfach verabschieden, oder einen der folgenden Deals anbieten. Einige Deals bieten sich erst später im Abenteuerverlauf an.

- Wenn die Gruppe Ärger mit den Banditen hatten: Er hilft ihnen gegen die Banditen, wenn sie ihm helfen das Mädchen zu finden.

- Wenn die Gruppe ihm das Mädchen bringt zahlt er ihnen 500 schnell verdiente Battens (er selbst erhält 2K Battens für Suzi plus Spesen). Wenn sie Suzi schon haben: "...und ihr müsst nichts dafür tun. Tatsächlich würde ich euch genau dafür bezahlen, nichts zu tun!"



Dolphs heilige Katana

by WhazBumm

Später, wenn die Gruppe Suzi hat und Verhandlungen nicht helfen, oder nicht zielführend scheinen kann er zu folgenden Mitteln greifen:

- in einem geeigneten Moment, etwa wenn die Gruppe abgelenkt ist, heimlich ins Lager der Gruppe schleichen, und Suzi unbemerkt entführen. Zu diesem Zweck hat er Chlorophorm, um Suzi das Bewusstsein zu rauben.

- Durch seine zwei Helfer eine Sprengung durchführen, einige Rauchgranaten werfen und in dem Durcheinander Suzi extrahieren.

Shawn ist zwar relativ skrupellos, aber mit Herz. Wenn er die Sache durchführen kann ohne viele Verletzte, dann ist ihm das das liebste. Merkt er, dass die Gruppe lästig wird und sich weder Einschüchtern, noch bestechen lässt, dann wird er versuchen sie auszulöschen, um keine Feinde in seinem Rücken zurück zu lassen.

Shawn achtet auf seinen Ruf. Wenn er sich auf einen Deal einlässt wird er sich auch daran halten, soweit möglich.

Da er recht vorsichtig vorgeht wird es keine Warnungen von Radio Line bezüglich Shawn geben. Nur die Banditen und deren Positionsänderungen werden dort regelmäßig durchgesagt.

### WIE GEHT ES WEITER?:

Das Abenteuer kann sich sehr unterschiedlich und mit hoher Dynamik gestalten. Man kann auch einiges an Situationskomik aus der Konstellation rausholen. Im Folgenden ist der Hintergrund des Dramas geschildert, gefolgt von Geschehnissen und Szenen wie sie sich zutragen könnten. Viel Spaß!

### HINTERGRUND DES DRAMAS:

Gestern am späten Abend gab es einen großen Streit zwischen dem Gangsterboss Rudolf Schmidt, genannt Dolph, und seiner jungen Freundin Susanne Zimmer, genannt SuZi. Der Streit endete damit, dass Dolph seine Freundin zusammenschlug und dann abzog. Suzi indes beschloss auszuziehen, schnappte sich einige von Dolphs Wertsachen, darunter sein geliebtes Katana und floh mit einem Motorrad. Der Sprit reichte gerade bis nach Brilon, wo sie mitten in der Nacht ankam. Nachdem sie Dolphs Besitztümer in einer Häuserruine versteckt hatte, machte sie sich auf die Suche nach Hilfe und kam bei Sandra Leininger unter.

Noch in der Nacht, am Morgen, oder im Verlauf des nächsten Tages, passend getimed zur Ankunft der Gruppe in Brilon, machte Dolf zwei Dinge: (1) er schickte drei seiner Gangsterführer mit ihren Leuten los um Suzi zurückzuholen (2) da er seinen Leuten --teilweise zu Recht-- nicht traut und nachdem diese schon weg waren setzte er ein Kopfgeld von 2000 Battens auf Suzi,

lebendig und möglichst mit Katana und Motorrad, aus und schickte den Kopfgeldjäger und Cyborg Shawn hinter ihr her, wovon seine Leute aber nichts wissen. Den Gangstergruppen ist durchaus zuzutrauen, dass sie versuchen sich gegenseitig Suzi abzujaagen, werden aber versuchen dabei nicht allzu brutal vorzugehen, will heißen möglichst keine oder wenig Todesopfer bei Kämpfen zwischen den eigenen Leuten.

Geschehnisse:

- Suzi bietet am Abend über Radio an, Personen die ihr helfen reich zu belohnen, wird aber kurz darauf von Theo Sander und seinen Banditen geschnappt. Sandra Leininger wird geknebelt und gefesselt, Radio Line sendet nur noch Rauschen, sowie ab und an ein unterdrücktes Stöhnen. Theo bringt Suzi in ein Gebäude und sichert es, um von ihr zu erfahren wo Dolphs Besitztümer sind. In der Zwischenzeit erreichen die Helden die Radiostation, wenn sie nicht recht wollen kommen die Kunzes mit ihrem Taxi vorbei um dort hinzufahren. Sandra wird wieder befreit, beschreibt, was passiert ist über Radio. Inzwischen ist Will Renner bei Theo Sander, um ihm zu "helfen" und befreit Suzi, die entkommt. Das könnte der Moment sein, in dem die Helden hier auf den Plan treten. Suzi läuft ihnen direkt in die Arme, jetzt sind jedoch alle hinter ihnen her. Shawn inszeniert eine Ablenkung und kidnappt Suzi, gerät im Anschluss in einen Hinterhalt von Mark Thulau, wird verprügelt

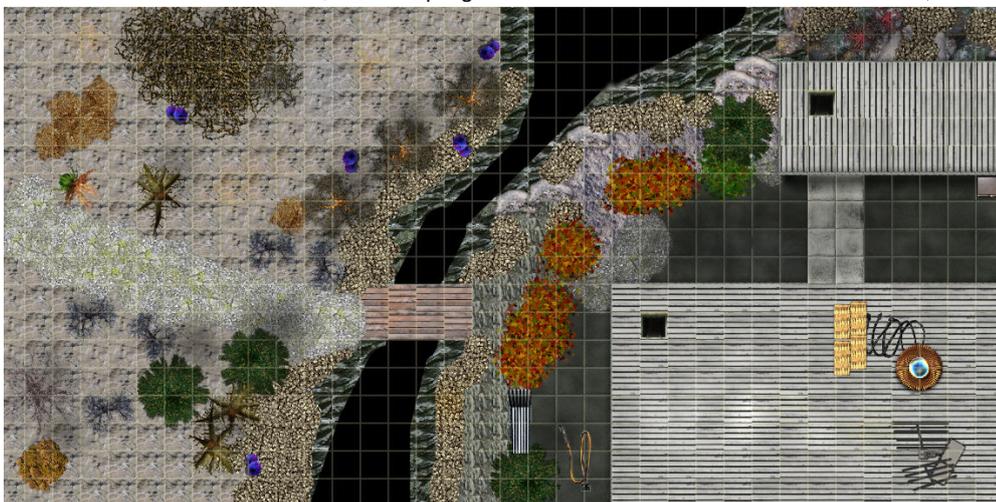
und muss sie wieder aufgeben. Die Gruppe versucht sie von dort wieder zu befreien, evtl. unterstützt durch Will Renner, die Heinzes, die Kunzes oder mehrere Fraktionen.

Das ganze darf ruhig ziemlich chaotisch sein und im Slap-Stick Stil ablaufen.

- Falls die Gruppe die Sache ignoriert kann Shawn sie anheuern, um mit ihm zusammen Suzi zu finden und ihm Rückendeckung zu geben während er mit den Motorrädern losbraust. Sein Angebot kann auf 1000 Battens oder höher erhöht werden, er wird dann versuchen bei Dolph das Anheuern als Spesen anzusetzen. "Ok Leute ich brauch noch eine Quittung für die Sache, muss ja alles seine Ordnung haben, bitte unterschreibt hier!"

- Während die Gruppe Suzi hat dringen Mark Thulau und seine Leute bei Radio Line ein und drohen damit Sandra umzubringen, wenn man ihm nicht Suzi ausliefert. Damit treten sofort die Rentner auf den Plan. Wenn die Helden nicht von sich aus etwas unternehmen wollen, dann kommen Heinzes und Kunzes selten vereint vorbei, versuchen erst Verbal die Gruppe dazu zu bringen Suzi auszutauschen (um sie später wieder zu befreien), wenn das nicht klappt schalten sie mit Blend- und Rauchgranaten die Gruppe kurz aus (die Bande sollte ziemlich überrascht sein) und fahren mit Suzi davon um den Geiselaustausch vorzunehmen.

Wie oft man das Wechselspiel und das Haschen nach Suzi betreiben kann, bevor



Radio Line

die Spieler keine Lust mehr haben oder ihnen der Humor vergeht sollte der Spielleiter gut abschätzen. In dem Fall wird es dann Zeit Finale einzuleiten.

### WAS PASSIEREN KÖNNTE:

#### SCENE: RENTNER VS. GANGSTA:

Kann passieren wenn die Helden mit oder ohne Suzi vor einer Gruppe Gangster zu den Rentnern flieht. Sie werden dort in die scheinbare Sicherheit des Hauses/ der Häuser aufgenommen, wenn sie sich in der ersten Szene gut mit den alten Leuten verstanden haben. Kann auch passieren falls die vier Alten einen Überraschungsschlag durchführen, Suzi "retten" und dann die Helden als Unterstützung brauchen.

Helden und Rentner verschanzen sich. Entweder die hohen festen Mauern oder der verminte Garten zusammen mit Feuer aus dem Haus führen recht schnell zu Verletzten bei den Banditen. Durch das Feuer wird die Aufmerksamkeit aller Beteiligten auf den Schauplatz gelenkt. Auch die anderen beiden Banditen Gruppen stoßen dazu und mit gemeinsamer Kraft versuchen sie das Haus einzunehmen. Wenn es so aussieht als würden die Gangster gewinnen, dann greifen auch die Nachbarn ein und fallen den Gangstern in den Rücken.

Während dessen schleicht sich Shawn ins Haus und versucht Suzi zu entführen.

Auch wenn Suzi gar nicht da ist werden alle annehmen, dass sie da ist, so dass es nicht wesentlich etwas am Ablauf ändert.

Hat zu diesem Zeitpunkt eine Fraktion Suzi in ihrer Gewalt, so wird sie diesen Zeitpunkt wählen um sich abzusetzen.

### DRAMATIS PERSONAE:

#### DIE RENTNER:

Die Rentner verwenden alle die Werte von

Zivilisten (55 J)

Die Familie Heinze: Lothar (Werte: Techniker, also Ausweichen, Handwerk (Elektriker), Bildung III, Techlevel +III, Konstrukteur III, Bastler II) und Emilie (Werte: Künstler, also Glückspilz II, Ausweichen III, Charmant II, Bildung II, Wissensgebiet III (Botanik), Handwerk III (Bäcker)), etwa 60J+, die ein Haus am Rande der verlassenen Stadt bewohnen, das komplett vermint ist, zudem Sprengfallen, ein fest montiertes Geschütz (wie MG, mit aber nur beschränkt Muni), Gift, Molotovs, Waffen, eine Fallgrube, etc. Lothar hat Zugriff auf große Mengen Vorkriegsgeld und Vorkriegsequipment. In der Garage steht ein alter gepanzerter Jeep. Emilie zieht einige Pflanzen, Nahrungsmittel, Blumen und Drogen in dem Wintergarten, der eine Hälfte des Dachstuhls ausmacht.

Familie Kunze: Hans und Ernst (Werte: beide Fahrer, also Ausweichen I, Handwerk III (Hans: Fernfahrer, Ernst: Hausmeister), Tankboy III, Schütze III, Ausweichen (F) III, Schlitzohr III), sind Brüder, auch 60+. Biertrinken und Katzen-Schießen sind so ihre Hobbys, und sich mit den Heinzes bekriegen. Die jeweiligen Familien haben sich geschworen länger hier auszuhalten als die jeweils anderen. Das ist sozusagen auch eine Wette zwischen Lothar, Hans und Ernst. Deswegen werden sie nie hier weggehen, außer sie sind der Meinung die andere Familie wäre schon weg, was aber für ein Täuschungsmanöver gehalten würde. Kunzes sind deutlich schlechter Ausgerüstet als Heinzes, also nicht so viel Granaten und auch nicht das ganze Gebäude geriggt. Dafür haben sie einen verriegelbaren Keller mit Stromaggregat, Luftumwälzung, Destillieranlage für Wasser, einem gut ausgerüsteten Medizinschrank. Und einem großen, kalten Vorrat an Bier. Weiterhin ein Öl- und Benzin-Tank. Sie betreiben zudem einen Garten mit Gemüse auf dem flachen Dach ihres Hauses und haben einige Obstbäume im Garten. In der Garage steht ein uraltes Taxi, ein Familien-Urahn war Taxi Fahrer.

Sandra Leininger (Werte: ebenso Zivilist, 55J., Künstler, also Ausweichen III, Handwerk III (Musiker, Moderation), Glückspilz II, Charmant II, Bildung II, Wissensgebiet III (Musik und Poesie)) lebt in einer Hütte auf einem Hügel/Felsen, der zum felsigen Massiv am Rande der Stadt gehört. Durch einziehen einer Holzbrücke kann der Zugang abgetrennt werden. Mit einem Fernglas kann sie bis in die Stadt sehen, genau beobachten was unten passiert. Sie betreibt einen Mini-Radiosender (eher ein Piratensender), wo sie eigene Aufnahmen von Geigenstücken, aber auch Alte Schallplatten spielt oder Gedichte liest. Der Sender ist nicht rund um die Uhr on, sondern nur wenn sie ihn aktiv



Will Renner

by dragonorc

anschaltet. Wird auch verwendet um mit den gelegentlichen Händlern Kontakt aufzunehmen, die hier durchkommen.

#### "RADIO LINE" (=LEIN WIE LEININGER)

Wer ein Radio laufen hat kann von ihr Hinweise bekommen. Sie wird aber ihre Position nicht preisgeben... Zumindest Shawn empfängt auch Radio. Es ist empfehlenswert, dass die Gruppe auch ein Radio besitzt und laufen hat.

So kommen über Radio Line immer wieder Durchsagen, die über die aktuelle Position der Banditen Auskunft gibt.

#### DIE LEUTE AUS GOMORRA:

##### SHAWN:

Kopfgeldjäger aus Gomorra. Ob er einzeln operiert oder zu den Panzerhauern gehört spielt an dieser Stelle keine große Rolle. Passt ihn einfach so an, wie er am besten zu eurem Abenteuer passt.

Ausrüstung: Aufgerüstetes Sturmgewehr WB+6, GA+4, Schwere aufgerüstete Pistole WB+8, Ini+0, GA-2, beide mit Sensor für Cyberauge, Muni C+4/D+2, Aufgerüsteter Splitterschutzanzug PA+6, Ini-1, Kampfmesser, diverse Granaten, Geigerzähler, Metalldetektor, Gasmaske, Feldstecher mit Infrarot.

Zwei Gehilfen: Söldner (erfahren)  
Zwei Motorräder (eines für ihn + Suzi, eines für die Gehilfen), am Stadtrand versteckt.

##### SUZI:

20 Jahre alt, Werte wie Zivilist (Erwachsener 25 J.), Bürokrat  
Talente: Ausweichen, Bildung, Charmant, Schlitzohr, Handwerk (Schneider)  
Sehr gutaussehend. Eine (zu Beginn der Episode) frische Platzwunde auf der Wange, und etliche blaue Flecken.  
Lederoutfit (PA+2), leichte Pistole



Shawn

by dragonorc

SHAWN					
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	+1	VE:	+2
HÄ:	+6	GE:	+8	AU:	0
26	19	10	5	7	23+8/ cy.11/28 +6 EF
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Sturmgewehr WB+6 Colt WB+8			Splitterschutzanzug PA+6		
Stufe	8				
Cyberaugen	IR-Sicht, Fadenkreuz (+2 Schießen), Zoom (x25), Flash				
Cyberarm	Stärke des Cyborgs (ST+4, 1 Stunde), Todesschlag (1x pro Kampf +3*KÖR), Auge-Hand-Koordination (+2 Schießen)				
Einstecker I	LK+3, +1 Strahlung trozen				
Heimlichkeit I	+2 Schleichen/ Verbergen				
Wahrnehmung I	+2 Bemerken				
Jäger I	+2 Spuren, Nahrungs-, Wassersuche				
Schnelle Reflexe I	+2 Ini, 1x freier Waffenwechsel/ Nachladen pro Kampf				
Schütze III	+3 Schießen				
Präzisions-schuß I	+AGI einmal pro Kampf				
Scharfschütze I	GA-1, gezielte Angriffe um 1 einfacher				

(Upgr.C2D3) WB+5, Ini+2, Mini Pistole (versteckt am Hintern) (Upgr.C1D1) WB+1, Ini+1, Muni 4xB, 2xA, Kampfmesser WB+2, Dolphs Katana (Upgr A2C2) WB+5, Ini+2, GA-2. Beutel mit 500 Battens (Dolphs Kaffeekasse). Sowie 2x Medigel, 4x

Pherolios (AU+2), 2x Easyprolol

#### DIE BANDITEN:

Will, Theo und Mark haben jeweils (2 x SCs) Banditen (Anfänger) dabei

#### DOLPH:

Bandit (Profi)

Groß, sportlich, dunkelhaarig. (gebieterisch, brutal)

Rudolf Schmidt ist ein kleinerer Syndikats-Boss aus Gomorrah. Es gab einen Streit im Verlauf dessen er Suzi zusammengeschlagen hat. Jetzt will er sie zurück, auf jeden Fall lebendig.

Er betrachtet Suzi als sein Eigentum. Wird sie für das weglaufen bestrafen, wenn sie zu ihm zurück gebracht wird.

Da er in Gomorra weilt wird er in diesem Abenteuer höchst wahrscheinlich nur eine indirekte Rolle spielen. Falls der Schauplatz sich dorthin verlagert: Neben Will, Theo und Mark hat Dolph noch zwei weitere Banditenanführer (erfahren) und deren Leute, die sich bei ihm in Gomorra aufhalten.

#### WILL RENNER:

Bandit (erfahren)

groß, schlank, dunkelhaarig. (Draufgänger,

kumpelhaft)

Ist heimlich in Suzi verliebt. Wenn er das schafft, ohne seine eigene Lage zu kompromittieren, dann wird er versuchen Suzi zu helfen, evtl. ihr auch helfen zu entkommen. Die Info darf nur bei seinem Boss nicht ankommen.

#### THEO SANDER:

Bandit (Profi)

mittelgroß, kräftig, rasierter Schädel. (kaltblütig, berechnend)

Am liebsten würde er den Laden von Dolph übernehmen, nur wie kann er das hinbekommen? Falls sich ein Szenario anbietet, wo der die Helden zu seinem Zweck einsetzen kann, dann wird er es tun. Er könnte z.B. anbieten, dass die Helden Suzi nur zum Schein zurückbringen, er bringt sie direkt zu Dolph, angeblich um die ausgesetzte Belohnung zu kassieren, und sie bringen Dolph um. Er wird allerdings sehr vorsichtig mit solchen Angeboten sein, wenn er die Helden noch nicht gut kennt. Wenn er das Gefühl hat es läuft was schief, dann wird er versuchen alle Zeugen zu beseitigen.

#### MARK THULAU:

Bandit (erfahren)

mittelgroß, schlank, braunes Haar (loyal, aufopfernd)

Mark verdankt alles was er hat und ist Dolph. Er wird alles tun, was Dolph befiehlt.

#### ERFAHRUNGSPUNKTE:

Erkundung: 20 EP pro major location

Just talking: 20 EP pro Fraktion und Verhandlung

SuZi: 25 EP je, wenn habhaft

SuZi: 100 EP wenn am Ende gerettet

A2G: 75 EP für das Abenteuer



Theo

by LordHannu

#### IMPRESSUM:

Idee, Text, Karten und Layout: Stefan "dragonorc" Schoberth

Bilder Suzi und Katana: Bernie "Whatsbumm" Ritzinger, with many thanks!

Bilder Theo: "LordHannu" from Deviant Art, Sweden, with many thanks!

Bilder Shawn und Will Renner: Stefan "dragonorc" Schoberth

Bildbearbeitung, Lektorat, Layout-Support, allgemeine Hilfe: Constantin "Blakharaz" Hoppe

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel Gammaslayers (© Stefan Bushuven, Christian Kennig und Uhrwerk Verlag) enthaltenen Texte und Inhalte stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

Gammaslayers ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers (@ Christian Kennig) für Endzeitsettings.