

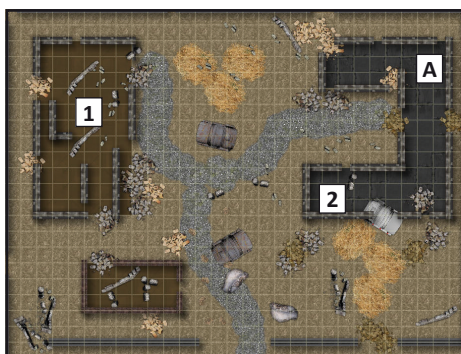


GAMMA-BOX

Scenario Code: GS-F-05
Erfahrungsstufe: 1-4
Ort: Mittland/Mainhatten
Strahlungszone: grün
Gammapunkte: 3

Vorgeschichte: Im ehemaligen Kelkheim, eine Kleinstadt bei Frankfurt am Main wurde einst ein schwärzlich, klebriges, kohlenensäurehaltiges, Erfrischungsgetränk, namens Coca-Cola®, hergestellt. In einer großen Fabrik wurde nicht nur das Getränk produziert sondern es wurde auch hier in Glasflaschen abgefüllt. Diese Glasflaschen hatten als Verschluss Kronkorken, das heutige Zahlungsmittel dieser postapokalyptischen Welt. Aufhänger diese V2Go ist ein alter Flyer den die SC irgendwo finden, auf dem zu einer Werksbesichtigung der Firma Coca-Cola® eingeladen wird. Nebst dem Gelände sollen die Besucher auch erstmals einen Einblick in die Produktion und der Abfüllung des Getränkes erhalten. Eines der Bilder des Flyers zeigt eine riesige Kiste gefüllt mit Kronkorken. Es müssen Hunderttausende davon sein. Hunderttausende Battsens, unendlicher Reichtum, scheinen hier zu lagern und vielleicht liegen all die Battsens noch dort, wer weiß?

Zusammenfassung: In diesem klassischen V2go geht es darum unter einem extremen Zeitdruck die Kronkorken die tief unten in der Produktionshalle lagern zu finden. Doch aktivieren die SC unwissentlich die Produktion und schon bald werden die riesigen Tanks mit dem Zuckerwasser explodieren, außerdem hat sich über die Jahre hier unten eine neue Spezies entwickelt die über die Hallen herrscht. Es gilt also die Zeit im Auge zu behalten und so viele Battsens wie möglich hier herauszuschaffen bevor alles in einer riesigen Cola-Explosion vergeht.



Das Firmengelände: Das alte Firmengelände nahe den Trümmern der einstigen Stadt Kelkheim ist auch heute noch teilweise eingezäunt. In mitten dieses Geländes liegen die Trümmer der einstigen Lagerhalle 1 und des Verwaltungsbüros 2. Auf dem gesamten Firmengelände haben sich mutierte Ratten eingemistet und mit einem PW: 6 laufen der Gruppe 1 Ratte pro SC über den Weg. Das gesamte Gelände ist das Jagdgebiet der Familie Busse, die in dem noch intakten Teil des Verwaltungsgebäudes residiert. Ansonsten lässt sich in den ganzen Trümmern nur mit einer langatmigen suchen mit PW: 5 BT 5A finden.

2- Verwaltungsgebäude: Hier leben die Busses eine degenerierten Familie die sich von den Ratten die sie auf dem Gelände fangen ernähren. Die Familie Busse

EINE 1 SEITEN VAULT-2-GO

UNENDLICHER REICHTUM

Ein 65 Abenteuer von Christoph „mad_eminenz“ Balles



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

besteht aus 1 Kind, 1 jugendlicher und Erwachsenen, einem alten Degenerierten und dem Familienoberhaupt Heinrich Busse (Anführer). Sie halten sich meist in ihrer „Residenz“ auf, doch sollten sie die SC bemerken (Heimlichkeit gegen Bemerkten) so werden die Kinder und der alte hinausstürmen, während die Erwachsenen sich an einem Fenster verbarrikadieren und von dort aus die SC unter Beschuss nehmen. Vater Heinrich trägt eine Keycard zu dem Aufzug A der im Wohnzimmer der Familie ist. Ansonsten findet man nebst Kiloweise verseuchtem Rattenfleisch noch BT 5 A; 5B; 1 C. Vater Heinrich weiß aber nicht, wozu diese Karte dient.

3 - Der Fahrstuhl: Der Fahrstuhl ist schon vor langer Zeit in den 40 Meter tiefen Schacht gestürzt. Die Tür im Erdgeschoss lässt sich durch rohe Gewalt zerstören (LK 40, Abwehr 30). Oder man öffnet die obere Tür mit der Keycard die das Familienoberhaupt der Heinrichs bei sich trägt. Den Schacht hinunter zu kommen ist relativ einfach da an der Schachtwand Steigeisen eingelassen wurden (Kletterprobe +8). Am Grund liegt der völlig zerstörte Aufzug, 3 Meter oberhalb des Grundes befindet die Tür in die unteren Gefilde der Produktionsstätte.

4- Wachraum: In diesem völlig verwüstetem Raum liegt ein Skelett auf einer Bedienkonsole. Einige Monitore stehen noch auf der Konsole. Bemerkten Probe +4, das Skelett hat als letzte Handlung bevor es verstarb, den Notaushebel gezogen. Sollten die SC den Hebel wieder in an Stellung bringen. So erwacht die ganze Anlage wieder zum Leben. Auch die Monitore die nicht zerstört sind gehen an. Jeweils einer davon zeigt die Produktionshalle 1, Halle 2 und den Technikraum. Das Licht flackert, einen Stroboskop gleich im gesamten Komplex in einem rötlichen Licht. Weiterhin ist sind noch zwei Pumpguns und ein schwerer Revolver nebst 4 Magazine und eine Taschenlampe in dem Raum zu finden.

5- Technikraum: Hier hat sich ein gigantischer mutierter Käfer (GRW S. 158 Riesenassel) ansonsten gibt es hier nur Schaltkästen und BT 3E zu finden.

6- Produktionshalle: Hier wird in gigantischen Tanks, Wasser und Sirup vermischt und mit Kohlenensäure vermischt. Das Gemisch wird dann über zwei riesige Rohre in die Halle 2 gepumpt und dort in Flaschen abgefüllt. In der Mitte der Halle hat sich über die ganzen Jahrzehnte aus dem stark radioaktivem Sirup und dem verseuchten Wasser, sowie dem ehemaligen Anlagenwärter ein riesiger Cola Blob (GRW. 154 Blauer Blob) gebildet. Normalerweise ernährt er sich von den mutierten Ratten die hier überall herumlaufen. Sollten die SC die Halle betreten so wird er sich in SCx5 kleine Blobs (GRW. 154 Gelber Blob) teilen und die Charaktere angreifen. Wenn die SC 2 kleine Blobs vernichtet haben, so werden sich die verbleibenden Blobs wieder zu einem großen Blob zusammenfügen. Wenn der Blob nur noch ein Viertel seiner LK hat, so zieht er sich die P. Halle 2 zurück und sich dort in dem riesigen Glasflaschen-Container verstecken um dort zu neuen Kräften zu kommen. (Regeneriert 10 LK/Runde)

7- Produktionshalle 2: Hier war einst ein gigantisches Laufband, im Zentrum die Abfüllanlage die immer noch den Sirup in die Flaschen pumpen möchte. In einer zweiten Maschine werden die Kronkorken auf die Flaschen gepresst. Diese Maschine läuft heiß, da es weder Flaschen noch Kronkorken gibt. Alles hier pfeift und dampft und ist kurz vor der Explosion. In dem großen Bottich liegen nur noch 10W20 Battsens, allerdings liegen überall in der Halle verstreut weitere Battsens herum. Jede Runde die, die SC noch in der Halle verweilen können weiter 5W20 Battsens gefunden werden.

Die große Explosion und die Flucht: Die große Explosion und die Flucht: Sobald der Blob vernichtet wurde kommt es in 15 Runden zu der finalen Explosion der Anlage. Oder 10 Runden nachdem die Halle 2 betreten wurde. Es ertönt eine blecherne Stimme die alle auffordert die Anlage schnellstmöglich zu verlassen. Mit einer erfolgreichen Bemerkten Probe erfahren die SC die restliche Zeit bis die Anlage explodiert.