



GAMMA - BOX

Szenario Code:	GS-F-08
Erfahrungsstufen:	4-8
Ort:	nahe Unwaldgrenze
Strahlungszone:	gelb
Gammapunkte:	1

Für Sektor 82 ist eine weitere Ausdehnung des Strahlungsgürtels prognostiziert. Sämtliches menschliche Leben ist umgehend aus dem Sektor zu evakuieren, in Vorbereitung auf Stufe 3 der weiteren Umsiedlungsmaßnahmen. Es gilt, auf einen möglichst humanen Umgang mit der ansässigen Zivilbevölkerung zu achten. Im Rahmen dessen sollen aus einem nahe gelegenen Lebensmittelwarenhause je zu evakuierender Person mindestens 5 genießbare Tagesrationen Nahrung & Wasser geortet und strukturiert verteilt werden. 68 km Fußmarsch bis zum Evakuierungspunkt. 50 Batters Belohnung je angelangtem Evakuee. Rendezvous in t = -4 d an den angegebenen Geokoordinaten.

Durch den Unwald

Aus logistischen Gründen muss die Gruppe durch den äußersten Rand des Unwaldes reisen.

1 - An der Müllgrube

Mitten im Unwald stechender Gestank von Verrottung und Gärgasen. Eine rund 7m tiefe Grube, zur Hälfte gefüllt mit ausgefressenen Konservendosen, Plastikkanistern, zerborstenen Flaschen und Verpackungsmüll, 3B:10. Eine tief in den Morast gedrückte Reifenspur führt von der gegenüber liegenden Seite aus direkt darauf zu. Erst vom Grubenrand aus kann man vollständig hineinsehen. Der oberste Müll ist frisch. Bleibt ein SC am Grubenrand stehen oder versucht hinabzusteigen, erscheint ein Tentakel und probiert diesen in die Grube zu reißen. Weitere **Pfählertentakel**, eines pro SC, tauchen nacheinander aus der Grube auf, und nur aus der Grube.



2 - Lichtung mit Blick auf Dorf

Die Reifenspur führt weiter auf eine Lichtung zu. Der Unwald lichtet sich auf die Verhältnisse eines normalen Waldes.

EINE 3 SEITEN VAULT-2GO

EVAKU2-2

Ein GS-Abenteuer von Manfred 'BOMMHAMMER' SCHOBERTH

basierend auf

TWILIGHT ZONE 'THE OLD MAN IN THE CAVE', NACH HENRY GLEZER
STAR TREK ORIGINAL SERIES S01 E21 'THE RETURN OF THE ARCHONS'

Überschaubar im entfernten Auslauf der Lichtung ein kleines Dorf aus gut einem Dutzend wetterfester Hütten und Erdhöhlen. Falls SCs zuerst auf das Dorf zugehen: Die Hütten sind bewohnt, Dorfbewohner kommen aber nur äußerst widerwillig heraus, wirken blass, gar mangelernährt, und verweisen sofort auf das Lagerhaus sowie auf Schmied, der das Kommando führt.

Vor dem Lagerhaus

Gegenüber thront ein Lagerhaus von gewaltigen Ausmaßen (120m breit, 200m lang, 12m hoch). Abseits der meterhohen Buchstaben „GROHA“ mit herunterhängendem „H“ ist das Gebäude nahezu vollständig überwachsen – im hinteren Bereich des Daches Kleingärten mit merkwürdigen Gewächsen, im vorderen Viertel ein umgestürzter rund 50m langer Unwaldbaum, der noch an einem Rest von Wurzelschopf hängt. Dem aufmerksamen Beobachter sollten die kurzen Reflexionen aus dem grünen Dickicht der Baumkrone heraus schnell auffallen. Aus der näheren Entfernung lassen sich drei geschickt getarnte Jägerstände ausmachen. Beim weiteren Heranschreiten an das Gebäude werden die Charaktere bald mit einem Warnschuss und lauten Rufen empfangen: „Halt! Wer seid ihr? Was wollt ihr hier?“. Nach friedlicher Absichtsbekundung kommen drei schwächliche, mittelgroße, dem Aussehen nach etwa 15 bis 25 Jahre alte Ruinengeborene mit Jagdflinten über den umgestürzten Baum herab, Werte wie **Söldner (Rekrut)**. Keira, weiblich, 20 Jahre alt, Sommersprossen, kurz geschorene rote Haare, Holzohrring, Lederjacket mit aufgenieteten Rüstungsplatten, Sturmgewehr auf dem Rücken geschnallt, seilt sich souverän vom Dach des Gebäudes ab und springt standfest auf den Boden, Werte wie **Söldner (Veteran)**. Es scheint, als hätte Keira das Kommando. Im Gespräch erfährt man, dass dies jedoch nur für Wache und Erkundung zutrifft. Tatsächlich hat Erwin Schmied das Sagen im Dorf. Doch Schmied sollte schon seit einer viertel Stunde wieder zurück sein. Nach einer Weile ist das Aufheulen eines Radladers zu vernehmen. Alle 20 Dorfbewohner kommen aus ihren Häusern. Schmieds Sohn sitzt am Steuer, Erwin Schmied spricht mit geballter Autorität von der gehobenen Radladerschaukel herab: „Herhören, alle herhören! Der Alte Mann aus der Höhle hat gesprochen. Ein Tiefdruckgebiet aus Richtung Nord-Ost treibt ab übermorgen heftige Gammastürme auf uns zu. Die Niederschlagswahrscheinlichkeit liegt bei 84%. Darum bedeckt euer Obst und Gemüse und fangt kein Regenwasser auf! Was die Konserven betrifft: Der Alte Mann sagt, Palette GP-029 ist vollständig verseucht und darf nicht angerührt werden!“

Schmied und Sohn

Schmied ist ebenfalls schwächlich, etwa 50 Jahre, trägt einen alten Cordhut und einen abgenutzten Vorkriegsanzug. Werte wie **Zivilist**, jedoch mit **Reli-**

giöser Führer I und zusätzlich gegenüber allen unkritischen Dorfbewohnern +4 auf soziale Interaktionen. Schmieds Sohn Georg, 20 Jahre, wie typischer Ruinengeborener, jedoch taubstumm, steht stets voll hinter seinem Vater. Beide sind vollkommen resistent gegen jegliche telepathische Beeinflussung. Schmied möchte den Status Quo im Dorf um jeden Preis erhalten. Er gibt an, Besitzer des Warenhauses und Radladers zu sein. Außerdem ist Schmied die einzige Kontaktperson des Alten. Gegenüber den SCs gibt er sich wortkarg, rückt Informationen nur zögerlich heraus und er stellt deren Autorität infrage. Im Gespräch erfährt man, dass...

- der Alte davor gewarnt hatte, dass paramilitärische Einheiten ins Dorf gelangen würden
- Schmied täglich in die Höhle fährt, um die Botschaft des Alten zu empfangen
- andere Dörfer schon längst ausgestorben sind
- nur durch den Rat des Alten und durch sparsames Wirtschaften das Dorf überleben konnte
- allein der Alte darüber entscheidet, welche und wie viele Konserven ausgegeben werden
- die Hälfte der Konserven stark verstrahlt ist
- ein weiterer Teil der Konserven und Getränke mit dem T.R.O.-Virus verseucht ist, was zum tödlichen Ruinenfieber führt
- man Ruinenfieber nicht mit Medkits heilen kann
- der Alte in der Vergangenheit immer richtig lag
- Schmied sich selbst hundertprozentig an die Vorgaben des Alten hält
- wenn der Alte stirbt, wir alle sterben werden

Mehr als nur Dorfratsch

Die 20 Dorfbewohner erscheinen mit wenigen Ausnahmen höchst naiv, doch mittlerweile gesprächiger. Je autoritärer und feindseliger die SCs jedoch ihnen gegenüber auftreten, desto weniger Kritik an Schmied wird laut, desto mehr unterstützen sie dessen weitere Entscheidungen, und desto mehr beschützen ihn die Wachen. Entsprechend gilt es, die Gunst im Dorf zu erlangen. Werkzeuge, Fleisch, Zigarettens und neuwertige Kleidung werden gerne eingetauscht. Aber auch Keira hat ein breites Interesse und lässt sich schnell für Fremdes begeistern. Aus Gesprächen lässt sich erfahren, dass...

- es sich so halbwegs hier leben lässt
- mutiertes Gemüse scheußlich schmeckt, und unbedingt auf den Müll gehört
- man nicht zu nahe an den Müllkrater sollte
- bis auf das kleine Mädchen die gesamten Hubers an Ruinenfieber gestorben sind, weil sie nicht auf Schmied hören wollten
- das Essen gerade so für alle reicht
- ansonsten alle überlebt haben, und nur die Alten eben aus Altersschwäche gestorben sind
- die Siedlung vor etwa 40 Jahren entstanden ist
- es noch einen Alten gibt, der sich in eine Höhle zurückgezogen hat
- man sagt, der Alte hätte sogar schon vor dem Krieg gelebt
- bisher aber niemand außer Schmied mit dem Alten Kontakt hatte

Bei mittleren und hohen Erfolgen sozialer Interaktion lassen sich kritische Dorfbewohner ausmachen. Kritische Stimmen:

„Warum müssen wir eigentlich immer warten, bis der Alte sagt, was wir essen dürfen?“

„Immer nur Dosenfutter und Gemüse. Und dann auch noch viel zu kleine Portionen!“

„Wir haben all die Zeit überlebt. Aber wir konnten nie richtig leben!“

„Lange halten wir das hier so nicht mehr aus!“

„Der verdammte Alte in seiner Höhle hat einfach immer Recht!“

„Wir sollten den Alten in seiner Höhle endlich zur Rechenschaft stellen!“

Im Lagerhaus

Die SCs können sich im Lager umsehen und frei bewegen. Das vordere Viertel (50m auf voller Breite) umfasst einstige Verkaufsräume mit weitestgehend geplünderten Hochregalen (1B:14), sowie Aufenthaltsräume. Dort, wo der Baum das Dach beschädigt hat, konnte selbst eine notdürftige Reparatur das durchsickernde Wasser nicht aufhalten.

Die hinteren drei Viertel sind durch eine gut erhaltene Betonwand abgetrennt. Schmied hat den Schlüssel für das hintere Abteil und entriegelt das massive Stahltor erst, wenn einige Dorfbewohner dies fordern, oder alternativ, unter Gewaltandrohung. Nach Entriegeln lassen sich auf durchgängig acht Metern Höhe unzählige verschweißte Paletten mit haltbarer Nahrung und Getränken bestaunen, eingeordnet durch das „SuperStackSystem 2020“. Geschätzt achtzigtausend. Die wenigen angetasteten oder fehlenden Paletten fallen angesichts der schier Menge kaum auf. Vom Eingang links ein Service-Raum mit Generator und Dieseltanks. Falls kritische Dorfbewohner in den hinteren Bereich gelangen, werden diese wütend. Unkritische werden kritisch, ausgenommen die loyalen wie Wachen, Keira und Schmieds Sohn. Schmied kann seinerseits versuchen, die Aufregung in Zaum zu halten. Denn jede Palette könnte ja verstrahlt oder sogar verseucht sein, schließlich weiß man nie unter welchen Umständen eingedost und abgepackt wurde. Das weiß keiner, außer der Alte.

3 - Am Höhleneingang

Den genauen Weg zur Höhle, wo der Alte wohnt, kennen eigentlich nur Erwin und Georg Schmied. Doch die Reifenspuren lassen sich leicht zurückverfolgen, den letzten Kilometer steinigen Untergrund mit etwas höherem Aufwand (Spuren lesen -2). Das künstliche Granitgestein des Höhleneingangs wirkt dank dem regen Bewuchs und Witterungseinfluß von über hundert Jahren absolut naturecht (chemische Analyse -8). Der Eingang zur Höhle ist jedoch nicht als solcher zu erkennen, man sieht lediglich einen gut 3m hohen, stark bewachsenen Granitfels. Unter einem 5m vom Eingang entfernten Busch gibt es einen versteckten Schalter, um die Mechanik zum Senken des Eingangsfelsens zu aktivieren. Der Schalter ist äußerst schwer zu finden (Bemerkungen oder Spuren lesen -16). Mit einer triftigen Begründung, mehr als vier aufgebracht oder gar wütenden Dorfbewohnern, und oder anderen Druckmitteln gegenüber Schmied kann dieser auch dazu gebracht werden, die Höhle über besagten Schalter zu öffnen.



4 - In der Höhle

Die Granitoptik wirkt innen so authentisch wie außen. Hinter der Biegung ist es mangels einfallendem Lichtes stockfinster. Mit Hilfe von Dunkel-sicht, Nachtsicht, o.ä. kann das geschulte Auge an Wand und Decke in 3m-4m Höhe einige winzige Linseapparaturen erkennen (Bemerkungen -8, mit Taschenlampen o.ä. -12). Sobald „Alter Mann“ gerufen wird, erscheint dieser nahe der Rückwand der Höhle, aber auch nur, falls er unbemerkt erscheinen kann. Es kann aber auch sein, dass der Alte Mann zunächst nicht erscheint, weil ihn keiner ruft, oder weil die SCs bereits jeden Winkel der Höhle im Blick haben. Wenn Schmied mit in der Höhle ist, wartet er in diesem Fall, bis sich die Gemüter abgekühlt und ihm den Rücken gekehrt haben, um den Alten herbeizurufen. Der Alte Mann ist ein täuschend echtes Hologramm, das durch ein eigentümliches Leuchten auch als solches ausgemacht werden kann (Bemerkungen -4). Er trägt eine dunkle Kutte, die Kapuze tief über das faltige Gesicht gezogen (bei Immersieg auf Bemerkungen fällt auf, dass die Kutte Entstellungen an Schädel und Schulter verdeckt). „Wer hat mich gerufen?“ erwidert er mit kehliger Stimme. Für Schmied

beantwortet der Alte alle Fragen zu Gammastürmen, Wetter und der Genießbarkeit von Nahrung und Getränken (Palettennummer oder Mitgebrachtes, das auf den Boden gestellt werden muss). Die SCs oder andere NSCs erhalten hingegen wiederholt die immergleiche Standardantwort „Trotz meines Bestrebens euch zu wahren, seid ihr in meinen Körper eingedrungen um großes Unheil anzurichten. Doch für das Wohle des Wesens sind Entbehrung, Enthaltensamkeit und Einigkeit von Nöten. Für das Wohle des Wesens müsst ihr nun verschwinden!“ Falls die SCs auf bzw. durch den Alten hindurch schießen oder schlagen beschädigen sie damit die Granitoptik der Rückwand. Beim ersten Schlag (>15) oder Schuss (>10) ist ein metallisches Geräusch vernehmbar, bei weiteren Schüssen sind die Reflexionen glänzenden Stahls hinter dem gut 20cm starken Granitverputz zu erkennen. Granaten, Dynamitstangen o.ä. legen auf Anheiß einen größeren Abschnitt der metallischen Rückwand frei, jedoch ohne diese zu beschädigen. Das Hologramm verschwindet erst, sobald die Metallwand über ein mittig gelegenes Schloss entriegelt wird und sich dadurch in den Boden senkt. Daraufhin geht Schmied in Deckung, falls mit im Raum.

5 - Technikraum

Etwa zehn Sekunden vergehen bis die Wand aus Spezialstahl vollständig in den Boden gefahren ist, nach etwa 3 Sekunden sind die Köpfe dreier Bots zu sehen. Dann eröffnen zwei **X-Bots MKII** das Feuer. Dahinter ein **Service-Bot (mittel)** mit einer Toolset-Modifikation, die **Feldreparatur II** gewährt, als Äquivalent zu einem Kit- bzw. Set-Verlust kann der Service-Bot in der nächsten Runde nicht reparieren. Unter der Kontrolle der KI erhalten diese Bots einen Bonus von GEI +4, VE +4 und GE +4 für relevante Angriffe und Proben. Der künstliche Granit ist in diesem Raum als solcher erkennbar, hunderte Kabel sind darunter nach außen verlegt. Bis auf die Docking-Station (kompatibel zu Powersuits) und technische Apparaturen an der Wand ist der Raum leer. Eine Stahltür mit Vorhängeschloss führt in den hintersten Raum.

6 - KI-Raum

Metallfußboden, weiße Wände, mit einigen Tischen, darauf verstreute Notizen und ein vergilbtes Foto einer fünfköpfigen Familie, einem Schreibtisch (Inhalt: drei Tagebücher, 1D:18), einem Spezialtresor mit Tiefkühlinheit (Schlösser öffnen -8, Inhalt:

1 Dosis Gammacure, 1 Dosis Supracillin, 1E:18), einer kleinen Bibliothek (Bücher über Künstliche Intelligenz, Neuronale Netzwerke und Flüssigsalz-Reaktoren), einer Luftaufbereitungsanlage, dem Mainframe mit Terminal und einem Kompaktreaktor.

Die drei *Tagebücher* sind in unleserlicher Handschrift geschrieben, die teilweise in eine Eigenkreation mathematisch definierter Stenographie übergeht. Bruchstückhaft lässt sich jedoch zusammenfügen (Analyse -4, je Tagebuch), dass der Autor nach einer erfolgreichen Karriere als Ingenieur für künstliche Intelligenz bei der Delta Corporation (Tagebuch 1) durch einen Strahlenunfall seine Frau und zwei seiner drei Kinder verlor (Tagebuch 2) und aufgrund seiner zahlreichen Mutationen sozial isoliert schließlich ein über 80 Jahre andauerndes Eremitendasein einschlug (Tagebuch 3), auch um den Wirren des Krieges zu entgehen.

Über das Terminal lassen sich nach gelungener Hacking-Probe auf Sicherheitslevel I Leuchten einschalten und die Bots deaktivieren. Mit einer weiteren, um 4 erschwerten Probe lässt sich auf Sicherheitslevel II der Name „Karl-Gustav Goldschmied“ auslesen und der Kommunikationskanal mit der KI freischalten. Zielvorgabe der KI ist es, weiterhin aktiv zu bleiben, und die Familie Schmied mit einem kleinen Kreis an Untergebenen in nächster Nähe zu bewahren. Die KI lässt sich hiervon kaum abbringen. An die KI gerichtete Hilfsgesuche aber auch Gegenargumente können durch fundierte logische Begründungen und entsprechende Proben (GEI+VE +Bildung) eingebracht oder bekräftigt werden. Trotz einer überragenden Intelligenz und eines sehr hohen Bildungsgrades, dank umfassender Bibliotheken, fehlt der KI die Empathie für menschliche Bedürfnisse, aus Designgründen ihres Schöpfers.

Innerhalb der Themen Hygiene, medizinische Grundversorgung, Kalorienbedarf, Emotionen, Vergnügen wie auch intellektuelle Entwicklung kann sich die KI durch logisch formulierte Argumentationsstränge dazu bewegen lassen, zu niedrig eingestellte Parameter oder Operationszyklen neu zu bewerten. In diesem Rahmen definiert die KI

- sich selbst als Wächter und Hüter über die Dorfbewohner und deren Wohlergehen
- das genannte Wesen als Gesellschaftswesen einer friedlichen Dorfgemeinschaft
- das genannte Wohl durch eine niedrige Sterblichkeitsrate
- eine langsame und stetige Entwicklung als erstrebenswert
- die Ausweitung des Strahlengürtels als lediglich mittelfristige Fluktuation mit längerfristig 94,8% Gewahrscheinlichkeit

Evakuierung

Bei der Ausgestaltung der Abreise mit den Evakuierten bis zum Rendezvous kann der SL freie Hand walten lassen, und das Abenteuer u.a. auch in ein An- oder Abreiseabenteuer übergehen lassen.

Als Vorschlag sei die Option mit dem kurzen Durchstreifen eines Ausläufers des Unwalds genannt, falls die SCs keinen ansässigen Hyven- oder Tyrrenführer kennen, oder gar in die Gruppe aufgenommen haben. Die Route führt in diesem Fall von einer Seitenlinie des Unwalds (knapp 1 Tagesmarsch) über eine Strecke mit normaler Bewaldung (gut 1 Tagesmarsch) bis ins karge Ödland (1 Tagesmarsch). Je Streckenabschnitt können geeignete Zufallsbegegnungen ausgewürfelt werden, wie z.B. in *Der Rostige Pfad Gottes* ab S.31 ff. ausgeführt, oder eigene kreiert werden. Insbesondere Angriffe durch Unwald- und Wildniskreaturen, die in den zahlreichen Umsiedlern ein willkommenes Mittel zur Brutpflege sehen.

Nachmittags, zwei Tage nach dem Eintreffen der SCs im Dorf, brechen tatsächlich heftige Gammastürme vermischt mit Gewitterregen auf Sektor 82 nieder und halten ein bis zwei Tage an. Während das dichte Blätterdach des Unwalds sogar Schutz vor dem Gammaregen bietet, werden die Reisenden diesem mit schwindender Vegetation umso stärker ausgesetzt.

Falls die SCs auch die Schmieds und deren loyale Wächter zwangsevakuieren, die KI beschädigt oder zerstört, oder die Prüfung auf genießbarkeit der Konserven unter Gewaltandrohung durchgeführt haben, und die KI dies noch rechtzeitig in Ausführung oder Intention erkannte, sind die für gut befundenen Konserven und Getränke wie ungeprüft (d.h. die KI hat zum ersten Mal gelogen). Andernfalls wie ermittelt. Für ungeprüfte Nahrung gelten die Werte wie in der Tabelle unten angegeben. Falls nach Vorprüfung mit einem Geigerzähler nur unversehrte Nahrung gewählt wird, gelten die bedingten Wahrscheinlichkeitswerte im unteren Abschnitt der Tabelle. Die Werte für Wasser o.ä. Getränk gelten analog. Das Auswürfeln je Tag Fußmarsch kann auch effizient für Nahrung und Wasser zusammen und für Fünfergruppen von Evakuierten erfolgen.

WZO	UNGEPRÜFTE NAHRUNG
1-6	Nahrung I
7-8	Nahrung II
9-10	Nahrung II, virusverseucht
11-17	Nahrung III, virusverseucht
18-20	Nahrung III, rein
UNGEPRÜFTE UNVERSEHRTE NAHRUNG	
1-14	Nahrung III, virusverseucht
15-20	Nahrung III, rein

TRIVIA

Mögliche Auftraggeber könnten die Bundestempler sein, oder eine andere militärisch organisierte, regierungsähnliche Organisation mit strategischen und langfristigen Zielsetzungen. Indirekt womöglich auch ein Agent oder Unterhändler, der die Gewinnspanne zwischen dem vereinbarten Preis und den tatsächlichen Kosten der Mission einstreicht. Eventuell ist der Standort des Dorfes, mit bestem Wissen über das Lagerhaus und andere uns unbekannt Einrichtungen, von hoher strategischer Bedeutung, so für einen Militärstützpunkt oder eine Forschungsstation. Anstatt die Dorfbewohner zu massakrieren, oder den Auftrag in eine aufwändige und kostspielige Mission zu verwandeln, sollte mit dem Engagement der SCs eine sanftere und billige Lösung gefunden werden, die sich im besten Fall auch für Propagandazwecke ausschalten lässt, um vom eigentlichen Tatbestand der Zwangsumsiedlung abzulenken.

EP: Abenteuer: 75, **Erkundung:** 1 EP pro Ort oder Raum, **Informationen:** 25 EP für Gespräche mit Schmied und Dorfbewohner, **Interaktionen:** 50 EP für kritische Dorfbewohner mehrfach genutzt um Schmied zu bewegen, **Auftrag:** 5 EP je evakuiertes Person

Expertenboni („blue ribbons“)

Allein in der Höhle: 50 EP für die Höhle vollständig ohne Schmied gefunden, geöffnet und alle Räume erkundet

Goldschmieds Hintergrund: 25 EP für Tagebücher entziffert, Hacking des Namens, Rückschluss auf Hologramm und die Schmieds

Intelligenztest: 50 EP für die KI nicht zerstört sondern überredet, „Wohl“ neu zu definieren und den Großteil der Dorfbewohner zu entbehren

Evakuierungsprofi: 100 EP für mindestens 20 Personen evakuiert, und keinen einzigen Toten oder Mutierten bis zum Rendezvous

