

Für Kommandoant Tandler  
Top secret!

Wrackmeer

~~Hyperborea~~  
EVOS!

Strahlung!

U-Boote

HULLS

Gammahall

Element  
pi?

Trponoc

Atlantik

Rostsee  
piraten

Dead Britain  
Tote und  
Dämonen

Berlin

Wav-Saw

Prypja  
gelobtes  
Land

Mittland

? Aliens?

EMP!

Eden?

Cern

Unwald

CONTRAS

Tesland

# GAMMASLAYERS

## VORSCHAU

DER ROSTIGE SCHLÜSSEL

VON

STEFAN BUSHUVEN

Maschinen

Kriegszone



Nation Zero

300 km

Geheime



# DER ROSTIGE SCHLÜSSEL

Willkommen zum 2. Vorschauabenteuer auf **Gammaslayers!**



Willkommen zum Preview-Abenteuer für „**Gammaslayers**“. Ich hoffe, dass die Erkundung des postapokalyptischen Rasthofes „**Zum Rostigen Schlüssel**“ und seiner Bewohner einen interessanten und abwechslungsreichen Vorgeschmack auf die verstrahlte Zukunft bieten.

Bis zum Erscheinen von GS können die Regeln von **Dungeonslayers 4.0** für das Szenario angewendet werden.

Das Szenario spielt in der später erscheinenden **Mittlandkampagne** Teil I („Schrott und Fleisch“: Schrottplatz), kann aber auch problemlos in eine Vielzahl von eigenen Szenarien eingebunden werden.

## GAMMASLAYERS™ BOX

Szenario Code:	GS-A-02
Erfahrungsstufen:	1-4
Ort:	Mittland
Strahlungszone:	grün
Gammapunkte:	1

## GEOGRAPHIE

Der „**Rostige Schlüssel**“ liegt in einer Schrottplatzsiedlung in der Nähe von **Harringers Heim**, einer größeren Bunkerklaven zwischen dem verstrahlten **Rhein-Ruhr-Ruinenfeld**, der Maschinennation **Schwarzbielefeld**, der auf den Ruinen Arnsberg gegründeten Banditenstadt **Gomorra** und der Stadt der Verseuchten von **Trypticho**, dem ehemaligen Münster.

## DAS ABENTEUER

Das Abenteuer führt bis zu **5 Charaktere** in die Welt von **Gammaslayers** (GS) ein. Diese Charaktere sind aufgrund eines schweren Gammasturms (Strahlungszone: rot) in der Enklave untergekommen. Das Verlassen des Hauses ist zwar möglich, jedoch mit schweren Strahlenschäden verbunden. Für das Testspiel gilt, dass SCs ausscheiden, die den Ort verlassen.

Während die Charaktere im Gasthaus Schutz vor dem Sturm suchen, kommt es zu einem Angriff von Mutanten und Degenerierten auf das Haus. Nach der Verteidigung des Gasthauses folgen weitere Wellen der Mutanten.

Durch Interaktion mit den ebenfalls hier festsetzenden Personen, können die Charaktere herausfinden, dass ein **Psi-Wellen-Emitter** für das Auftreten der Mutanten verantwortlich ist.

Beobachtungen und Befragungen lassen darauf schließen, dass zwei Gäste in Wahrheit hochrangige **Bundestempler** auf einer geheimen diplomatischen Mission sind. Diese vermuten ein fingiertes Attentat auf sie und bringen so Unruhe und Zwist in die Verteidiger.

Durch die Erkundung der Anlage unter dem Gasthaus können die Charaktere herausfinden, dass hier ein Labor zur Erforschung von Mutanten existierte und der Psi-Wellen-Emitter im Labor durch eine verschollene Bedienstete des Hauses aktiviert wurde.

Die Aktivierung geschah versehentlich bei dem Versuch, die Daten aus dem Gerät zu bergen.

## DIE CHARAKTERE



ELRON BRANDT						
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5	
ST:	2	BE:	2	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0	
	20	70	9	4,5	77+1	70+6
BEWAFFNUNG			PANZERUNG			
Kampfmesser (WB +1) Pumpgun (WB+6, Ini -2, GA -4 Magazin leer bei 20)			Lederkleider (PA+2)			
Fertigkeiten	<b>Nahkämpfer I</b> (+1 WB auf alle Nahkampfwaffen), <b>Schütze I</b> (+1 WB auf alle Schusswaffen), <b>Standhaft I</b> (bewusstlos erst bei -3 LK)					
Ausrüstung	2 Ersatzmagazine für Pumpgun, 2 Splittergranaten (WB +8, Reichweite 10m, GA-6, PA zählt doppelt), 1 Medi-Gel (+1W20 LK), Kleidung, 3 Rationen Wasser (unverstrahlt), 3 Rationen Nahrung (unverstrahlt)					
Profil	„ <i>Ich frage nicht nach Hintergründen. Mich interessiert nur das Geld!</i> “ <b>Volk:</b> Mensch <b>Klasse:</b> Kämpfer <b>Kultur:</b> Plünderer <b>Alter:</b> 29 <b>Haarfarbe:</b> blond <b>Augenfarbe:</b> grün <b>Größe:</b> 191 cm <b>Gewicht:</b> 90 kg <b>Geschichte:</b> Elron ist ein Plünderer und Söldner, der bei verschiedenen Banditen- und Söldnergruppen arbeitete. Sein letzter Kontrakt führte zum Bruch mit den Banditen von Gomorrah, die er seitdem abgrundtief hasst und bekämpft, wo er es kann. Elron ist dennoch Mitglied der gomorrishen Panzerhauer-Söldnergilde und hält sich mit kleinen Aufträgen über Wasser. Aktuell jagt er den Schmuggler Lukan Van Tessel, der sich in die Freie Republik Hannover abgesetzt haben soll.					

MIRA FÜRST						
KÖR:	5	AGI:	8	GEI:	7	
ST:	1	BE:	3	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	3	AU:	0	
	76	6+2	77	5	6+2	77+5
BEWAFFNUNG			PANZERUNG			
Machete (WB +2) Kalibrierte Schwere Pistole (WB+5, GA-2, INI -2 Magazin leer bei 20)			Lederkleider (PA+2)			
Fertigkeiten	<b>Ausweichen I</b> (1x Ausweichen pro Kampf), <b>Schnelle Reflexe I</b> (Initiative +2), <b>Glückspilz I</b> (darf pro 24h einen Wurf wiederholen)					
Ausrüstung	Lederkleider, 4 Magazine für Pistole, Pistole (Kalibration I), 2 Med-Gels, Geigerzähler, 4 Rauchgranaten, Taschenlampe, 1 Dosis Neuracel (BE +2 für 1h), Gasmasken, Set(Mechanik), 3 Rationen Wasser (unverstrahlt), 3 Rationen Nahrung (unverstrahlt)					
Profil	„ <i>Wartet. Das möchte ich mir genauer ansehen!</i> “ <b>Volk:</b> Mensch <b>Klasse:</b> Streuner <b>Kultur:</b> Plünderer <b>Alter:</b> 24 <b>Haarfarbe:</b> rot <b>Augenfarbe:</b> grün <b>Größe:</b> 168 cm <b>Gewicht:</b> 55 kg <b>Geschichte:</b> Trisha wuchs im nahen Harringers Heim auf, kehrte der Enklave aber den Rücken. Sie streunte durch das Ödland und lernte den alten Schrottsammler Jakob Graf kennen. Zusammen machten sie häufig reiche Beute. Jakob wurde vor 1 Jahr von Schwarzbielefelder Powerrittern getötet. Trisha sinnt seitdem auf Rache.					

BLATTER						
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8	
ST:	0	BE:	0	VE:	4	
HÄ:	1	GE:	0	AU:	4	
	77	7	6	4	6	6
BEWAFFNUNG			PANZERUNG			
Wanderstab (WB +0)			Lumpen (PA +0)			
Fertigkeiten	<b>Ausweichen I</b> (1x Ausweichen pro Kampf), <b>Charmant I</b> (+2 Bonus auf Interaktionsproben), <b>Meister der Manipulation I</b> (+1 auf Geistesbeeinflussung)					
Parafertigkeiten	<b>Parafertigkeitswert:</b> 13 <b>Kopfschmerzen</b> (fügt Wurfresultat an mentalem Schaden zu)					
Ausrüstung	Lumpen, 6x Kraftfettisch für Kopfschmerzen (Bonus +5, verbraucht sich bei Anwendung), Tagebuch, 3 Rationen Wasser (unverstrahlt), 3 Rationen Nahrung (unverstrahlt)					
Profil	„ <i>Verseucht? Ich bin nicht verseucht, ich bin von der Strahlung erleuchtet worden. Endlich weiß ich um den Willen des Universums!</i> “ <b>Volk:</b> Verseuchter <b>Klasse:</b> Telepath <b>Kultur:</b> Unterweltbewohner <b>Alter:</b> 54 <b>Haarfarbe:</b> grau <b>Augenfarbe:</b> leuchtend grün <b>Größe:</b> 171 cm <b>Gewicht:</b> 51 kg <b>Geschichte:</b> Blatter (alias Jonathan Grimmer) wurde vor 3 Jahren stark verstrahlt und mutierte zu einem Verseuchten. Er wanderte umher und hörte irgendwann den Ruf des Xenolithen aus Trypticho. Seitdem reist er umher und predigt das Wort der Verseuchten.					

DOKTOR MARIUS KANT						
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	7	
ST:	1	BE:	0	VE:	3	

HÄ:	0	GE:	3	AU:	1
17	7	7	4,5	7	10+2
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Leichte Pistole (WB +2, Magazin leer bei 20)			Normale Kleidung (PA+0)		
Fertigkeiten	<b>Bildung I</b> (+2 auf Bildungsproben), <b>Erste Hilfe I</b> (Wurf auf Spezialkraft, bei Gelingen Gutschrift der Punkte als LK), <b>MedTech I</b> (+1 Spezialkraftbonus bei 1. Hilfe)				
Spezialkraft	10 (+1 für 1. Hilfe)				
Ausrüstung	Medkit (Verbrauch bei 20 beim 1. Hilfe-Wurf), Medset (stets verbraucht bei Anwendung), 3 Magazine für Pistole, 3 Rationen Wasser (unverstrahlt), 3 Rationen Nahrung (unverstrahlt), Päckchen Zigaretten, Taschenlampe, 5 Medi-Gels (LK +1W20), 3x Novofentanal (HÄ +2 für 1h), 2x Easyprolol (GE+2 für 1h), 1x Exprimazin (VE+2 für 1h)				
Profil	„ <b>Stellen Sie sich nicht so an. Das ist nur eine Fleischwunde!</b> “ <b>Volk:</b> Mensch <b>Klasse:</b> Tech <b>Kultur:</b> Städter <b>Alter:</b> 48 <b>Haarfarbe:</b> grau <b>Augenfarbe:</b> braun <b>Größe:</b> 182 cm <b>Gewicht:</b> 96 kg <b>Geschichte:</b> Dr. Kant stammt aus der Freien Republik Hannover, bereist aber seit Jahren die Region und verdingt sich als Arzt und Wissenschaftler. Der ergraute Mediziner ist ein gebildeter Forscher, der zuletzt die Bunkerfäule in Tiefborn im Westen untersuchte und behandelte.				

BRUDERSCHÜTZE TIBERIAN					
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
22	9+4	9	5,5	10+2	9+4
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Schwert (WB +2) Plasmapistole (WB +4, Magazin leer bei 19)			Scoutpowersuit (PA+4)		
Fertigkeiten	<b>Einstecker I</b> (+3 LK und +1 auf „Trotzen-Proben“), <b>Bildung I</b> (+2 auf Bildungsproben), <b>Schütze I</b> (+1 WB auf alle Schusswaffen)				
Ausrüstung	Cape, 3 Nahrungs- und Wasserrationen (unverstrahlt), 2 Batterien für die				
Profil	„ <b>Ich wurde im Namen Kains geboren und werde auch in seinem Namen sterben!</b> “ <b>Volk:</b> Mensch <b>Klasse:</b> Kämpfer <b>Kultur:</b> Bundestempler <b>Alter:</b> 22 <b>Haarfarbe:</b> kahl <b>Augenfarbe:</b> blau <b>Größe:</b> 185 cm <b>Gewicht:</b> 90 kg <b>Geschichte:</b> Tiberian wurde von den Bundestemplern aufgezogen, deren Ziel die Konstruktion einer neuen gläubigen Ordnung in Europa ist. Seit er denken kann, ist er mit der religiösen Doktrin seiner Brüder befasst und folgt dem Kodex der Templer soweit er kann. Aktuell befindet er sich auf der Mission, eine Nachricht zu einem Außenposten der Templer zu bringen.				

## DER SPIELBEGINN

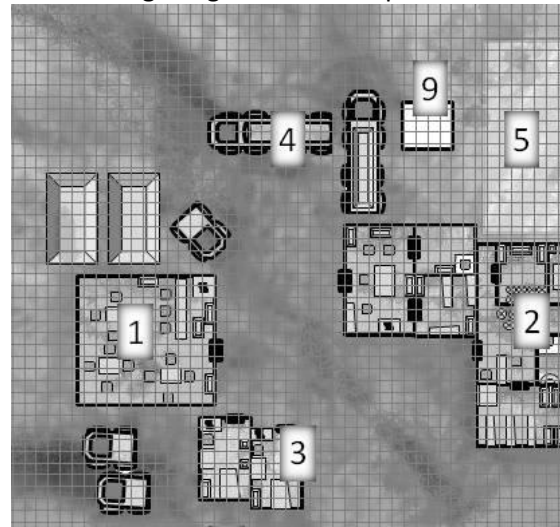
Bei Spielbeginn befinden sich alle Charaktere bereits im Gasthaus, wo sie vor dem kommenden radioaktiven Sturm Sicherheit suchten. Die Nichtspielercharaktere sind ebenfalls mit vor Ort und man tauscht sich bei Rattenburger, Dreiaugen-Igel-Pastete, Akephalon-Steak und dünnem Bier über die Gegend aus: Harringers Heim, die Chimären von Trypticho, die Banditen und

Sklavenhändler aus Gomorrah und natürlich dem großen Feind der Maschinenstadt Schwarzbielefeld.

Was die Charaktere nun tun, liegt letztlich bei den Spielern. An eine Weiterreise denkt jedoch im Moment niemand und die meisten NPCs werden vorwitzige Charaktere eher davon abhalten. Reisewillige werden sicher nicht aufgehalten, doch werden sie diese Geschichte dann wohl kaum erleben.

## DIE UMGEBUNG

Die folgende Karte zeigt einen Ausschnitt aus der Siedlung am großen Schrottplatz.

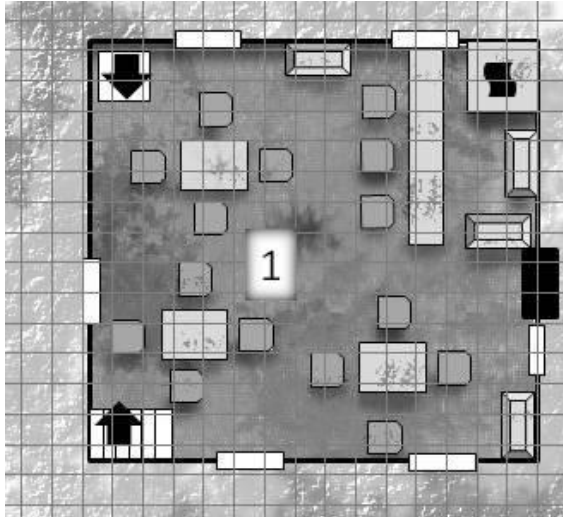


- 1 Gasthaus zum Rostigen Schlüssel
- 2 Klinik (aktuell geschlossen)
- 3 Wohnbarracken
- 4 Tankwagen
- 5 Feld mit Akephalons
- 9 Wachturm

## DAS ERDGESCHOSS

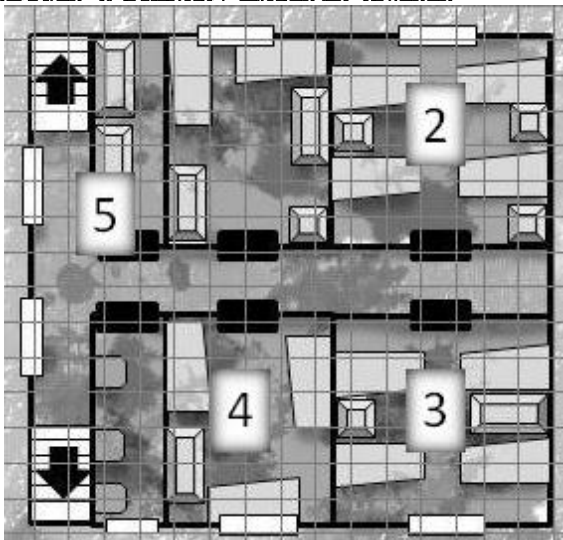
### 1 - Schankraum

Der Schankraum füllt das Erdgeschoss vollständig aus. Die meisten Bewohner und Gäste der Taverne halten sich hier auf. Hinter der Theke befindet sich eine Küche. Die Fenster sind aufgrund des Sturms mit Holz zugemagelt.



Für alle Karten gilt: 1 Feld = 1 Meter

## **DAS 1. OBERGESCHOSS**



### **2 – Raum der Bediensteten**

In diesem Raum schlafen die Bediensteten der Taverne: Sura, Lenn und Mina. In Lenns Kiste kann 1 Ersatzmagazin für eine Leichte Pistole gefunden werden. Sura besitzt 2 Dosen mit Neuraccel und Mina das Vorkriegsbuch „Zombiesurvivalguide“ auf dessen 1. Seite dick das Wort „Hirnlos“ steht. Der genaue Nutzen dieser Notiz wird den SCs jedoch verborgen bleiben.

Unter Minas Bett befindet sich der „Auftragsbrief“ Gomorrahs.

### **3 – Schlafsaal**

Die Charaktere sind in diesem Gemeinschaftssaal untergekommen.

### **4 – Schlafsaal**

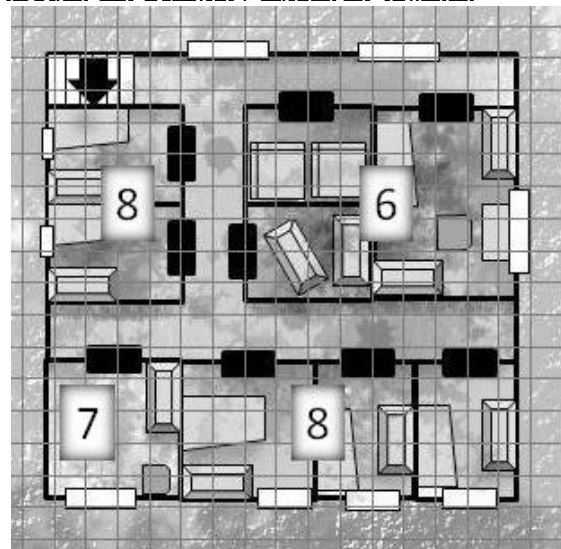
Dieser Raum wird von Koffin, Max und einem SC geteilt.

### **5 – Waffenraum**

Hier bewahrt der Wirt Robert Grimm in den zwei Schränken zwei Pumpguns, eine Plasmapistole sowie 5 Pumpgun-Magazine und 4 Batterien auf. An Nahkampfwaffen gibt es 2 Baseballschläger, 3 Kampfmesser, 5 Messer. 10 Splittergranaten sind hier ebenfalls zu finden.

Der Raum ist verschlossen (SW 6), Grimm besitzt den Schlüssel.

## **DAS 2. OBERGESCHOSS**



### **6- Grimms Räume**

Grimm besitzt 3 Räume. Einen mit 2 inaktiven Computerterminals, eine Rumpelkammer und einen Schlafraum.

Alle Räume sind verschlossen (SW 4).

Die Terminals sind zerstört und viele Ersatzteile wurden geplündert. Die Rumpelkammer enthält alte Möbel, Kleidung, 5000 Battens (Währung der Post-Apokalypse) sowie einige alte Bücher der Vorwelt.

Im Schlafraum bewahrt Grimm nichts von höherem Wert auf.

### **7 Bad und WC**

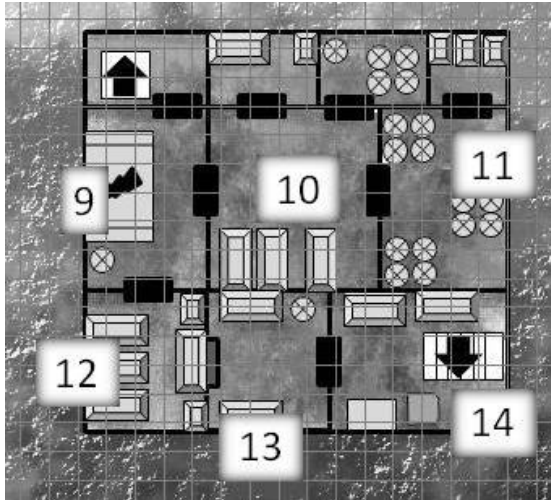
Nichts von Belang hier.

### **8- Einzelzimmer**

Zimmer für VIPs, jedoch auch für besondere Dienstleistungen von Lenn, Sura und Mina.

1 Zimmer wird von Suleiman bewohnt.

## DAS 1. KELLERGEHOSS



### 9- Generator

Der stinkende Benzingenerator liefert Strom für das Gasthaus.

### 10- Lagerraum

Hier lagern Ersatzteile für das Haus sowie einige Werkzeuge. Eine kleine Putzkammer ist im Norden, daneben eine Destille für Schnaps mit 4 großen Fässern.

### 11- Benzinlager

Einige Benzin- und Ölfässer lagern hier mehr oder weniger sicher. Im Norden schließt sich ein Raum mit 3 Truhen an. Diese beinhalten 10 Batterien, zwei Funkgeräte sowie einige elektronische Bauteile.

### 12- Vorratskammer

Eine recht kühle Kammer mit Konservendosen und hängendem (nach Benzin stinkendem) Fleisch. Insgesamt lagern hier 120 Rationen Nahrungsmittel (Nahrung I nach dem Grundregelwerk).

Hinter einem großen Schrank ist eine **Geheimtür** versteckt. Kratzer auf dem Boden verraten, dass der Schrank vor kurzem bewegt wurde.

### 13- Lagerraum

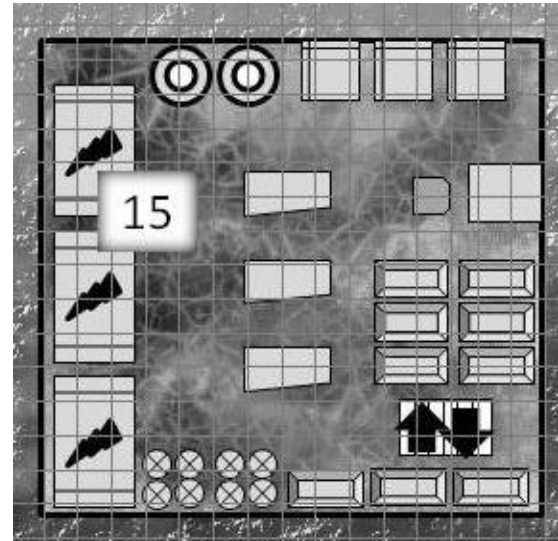
Ein alter und kaum genutzter Lagerraum. In den Schränken befinden sich nur Gerümpel und Krimskrams aus der alten Welt – allerdings auch eine Schachtel mit 10.000 Euro, die heute nichts mehr wert sind.

### 14- Treppe

Eine verbarrikierte Treppe. Die Barrikaden wurden jedoch erst kürzlich weggeräumt. Am Boden ist Blut zu sehen. An einer scharfen Kante eines Metallregals ist weiteres Blut zu finden.

Hier verletzte sich Mira, als sie am Vormittag in das Labor eindrang.

## DAS 2. KELLERGEHOSS



### 15- Labor

In diesem Labor wurden von dem ehemaligen Bewohner des Hauses – Dr. Markus Lieber – Experimente an Degenerierten und Mutationen durchgeführt. Drei Vivisektionstische enthalten noch heute die skelettierten Überreste eines Akephalons (kopfloses Pferd), eines 2 Meter großen Superskorpions und eines tentakelbewerten gut 2 Meter langen Heptapreds.

3 Generatoren liefern dem Labor noch immer Notstrom, der unter anderem die Bio-Tanks im Nordteil des Raumes mit Energie versorgt. In beiden Tanks schwimmen (tote) Exemplare eines weiteren Heptapreds sowie eines verseuchten Menschen (die Frau des Doktors). Drei Computerterminals enthalten eine Menge Forschungsdaten des Wissenschaftlers, dessen skelettierte Leiche an einem Schreibtisch vor 4 leeren Dosen der Droge Brilliance sitzt.

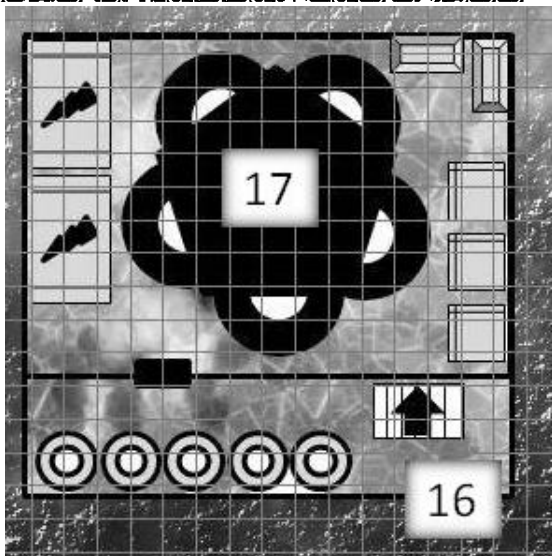
9 Regale und Schränke enthalten Bücher, Speicherchips und viele andere Relikte der alten Welt. In einem Schrank befinden sich zudem Sektionsbesteck, Aufzeichnungsgeräte,

Datenchips und Bücher über tierische und menschliche Anatomie.

Eine Analyse der Arbeit des Doktors ergibt, dass er an einem Demutationsserum arbeitete, seine Arbeit jedoch nicht vollenden konnte. Grund für die Arbeit ist gemäß seinem Tagebuch, seine degenerierte Frau, die er versuchte, von der Mutation zu heilen.



### DAS 3. KELLERGESCHOSS



#### 16- Gang

In dem Gang stehen 5 Zylinder mit mutierten (jedoch toten) Menschen. Alle Körper weisen chirurgische Wunden und Nähte auf.

#### 17- Emitterraum

Der Raum wird von dem Psi-Emitter dominiert, der Ursprung des Übels ist. Lieber experimentierte mit diesem Gerät. Ob er mit

Hilfe von paramental-mutagener Strahlung Mutationen rückgängig machen könnte. Dies misslang.

Mira aktivierte den Emitter, justierte ihn jedoch falsch, so dass er nun Mutationen zu diesem Ort lockt und bestimmte biophysikalische Reaktionen in mutierten Lebewesen hervorruft.

Der Emitter wird sofort deaktiviert, wenn die Generatoren angehalten werden.

Die Schränke im Norden enthalten einige Ersatzteile.

### EREIGNISSE

Die folgenden Ereignisse können fest (★) oder optional (☆) eintreten. Einige Ereignisse sind schon eingetreten (✘).

#### Doktor Markus Lieber ✘

Der Doktor bewohnte über 4 Jahre lang das Gasthaus und führte im Keller seine geheimen Forschungen durch. Kam ihm Robert Grimm oder jemand anderes auf die Schliche, nutzte er ein Antimnestikum, um die Erinnerung zu löschen.

Seine Forschungen galten vor allem seiner durch die Strahlung mutierten Frau, die er kurz vor ihrer Endmutation in einen der Stasisbehälter einschloss. Lieber starb vor ungefähr 1 Jahr in seinem Keller durch Selbstmord mit der Substanz „Brilliance“. Grund war, dass er der Formel für das Serum einfach nicht auf die Spur kam.

#### Die Interessen Gomorrahs ✘

Einer der Gomorrah-Banditenfürsten wusste um Libers Experimente und schleuste vor 3 Wochen Mira bei Grimm ein. Vor 1 Woche gab er der jungen Frau den Auftrag, den Emitter zu untersuchen und die Daten nach Gomorrah zu bringen. Mira kam dem um 11:00 Uhr nach, doch durch falsche Einstellungen, wurde sie durch einen Stromschlag getötet.


#### Der Sturm ✘ ☆

Gegen 15:00 Uhr begann der **Gammasturm**, vor dem sich mehrere Personen in das Gasthaus retteten und auf den Morgen

warten. Verlässt eine Person schützendes Gebiet, muss sie der Strahlung trotzen (KÖR+HÄ), um nicht 10 Punkte Degeneration hinzunehmen (im Testspiel scheidet der Charakter aus oder erhält einen Abzug von 10 LK). Der Sturm endet um 7:00 des folgenden Tages.

### Das Wahnsinnige Akephalon ★


Um 16:00 Uhr versucht ein wahnsinniges Akephalon (ein kopfloses Pferd, welches zur Fleischproduktion gehalten wird) durch die Fronttür des Gasthauses einzudringen. Tritt das Tier die Tür oder verriegelte Fenster ein, werden alle Personen im Schankraum (1) mit 3 Punkten verstrahlt (Strahlung trotzen!). Im Testspiel wird dies als LK-Verlust, im GS-Spiel als Degeneration gewertet.

WAHNSINNIGES AKEPHALON					
KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	3	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
					
<b>50</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>.</b>
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Huftritt WB +2 GA-2			Keine		
Blind	-8 auf alle Sehenproben, nicht zu blenden				
Immun gegen Strahlung	Komplette Immunität gegen Strahlung				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersteg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.				
Beute	Trophäe im Wert von 1A:12				
<b>GH:</b>	<b>2</b>	<b>GK:</b>	<b>gr</b>	<b>EP:</b>	<b>110</b>

### Angriff der Degenerierten ★

Ab 18:00 versucht eine Gruppe Degenerierter Menschen das Gasthaus zu stürmen. Hierzu versuchen die ausgemergelten zombiehaften Kreaturen (1 pro 2SC) sowohl über Fenster des 1.OG und des EG in das Haus einzudringen.

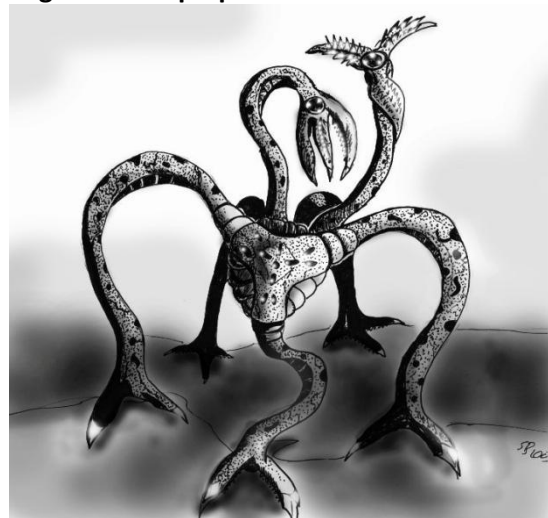
DEGENERIERTER					
KÖR:	9	AGI:	3	GEI:	2
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

					
<b>30</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>15</b>	<b>.</b>
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Fäuste (WB +0, GA -2)			keine		
Brutaler Schlag I	Kann einmal pro Tag „Brutaler Schlag“ einsetzen und KÖR zu Schlagen addieren				
Sturmangriff	Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen				
Beute	1A:10, 2B:20, 1C:15				
<b>GH:</b>	<b>2</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>87</b>

### Kopfschmerzen ★

Ab 19:00 nehmen die Wellenemissionen des Psi-Emitters deutlich zu. Paramentale Personen erhalten von nun an einen Malus von 1 auf ihre Proben und haben ordentliche Kopfschmerzen. Mit GEI+VE können sie ausmachen, dass die Quelle der Strahlung unter der Erde liegt.

### Angriff des Heptapreds ★



Gegen 20:00 versucht ein grüner Heptaped in das Haus einzudringen. Dies wird das tentakelbewehrte Wesen über die Obergeschosse versuchen und dann aus dem Hinterhalt einen Bewohner nach dem nächsten umbringen. Nutzen sie ruhig den „Alien Effekt“ und dazu die „Red-Shirt-NPCs“. Der Heptaped ist ein sich gut tarnender Räuber. Einen offenen Kampf meidet er so gut es geht.

GRÜNER HEPTAPRED					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	2
ST:	6	BE:	6	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0



<b>57</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>.</b>
<b>BEWAFFNUNG</b>			<b>PANZERUNG</b>		
Tentakel (WB+2)			Chitinhaut (PA+2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Mehrfache Angriffe	3 zusätzliche Angriffe				
Monsterreflexe II	Initiative +4				
Natürliche Panzerung	PA +2, nicht reduzierbar				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Beute	Trophäe im Wert von 1A:12				
<b>GH:</b>	<b>9</b>	<b>GK:</b>	<b>gr</b>	<b>EP:</b>	<b>204</b>

Hirrrrrnn! ★



Ab 21:00 induziert der Psi-Emitter eine Reaktion in allen Toten des Hauses, darunter auch die Menschen in den Glaszylindern. Eine Ausnahme ist Liebers Frau, die bis zum Ende weiter vor sich hin mutiert. Wiederbelebte Kadaver (z.B. die Menschen in den Glaszylindern, Mina, die Degenerierten) stehen auf und gieren nach frischer DNS. Die

meisten müssen erst die Glaszylinder verlassen, was ihnen aber auch nach einiger Zeit gelingt. Haben sie Lust auf mehr Zombies: Draußen auf dem Schrottplatz liegen noch einige!

<b>ZOMBIE</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>3</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
<b>ST:</b>	<b>5</b>	<b>BE:</b>	<b>0</b>	<b>VE:</b>	<b>0</b>
<b>HÄ:</b>	<b>5</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>	<b>AU:</b>	<b>0</b>
<b>25</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>17</b>	<b>.</b>
<b>BEWAFFNUNG</b>			<b>PANZERUNG</b>		
Klauen (WB+2)			Merkt nichts (PA +2)		
Dunkelsicht	Kann auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag sehen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR..				
Beute	1A:10, 1B:10				
<b>GH:</b>	<b>5</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>80</b>

### Instabile Funktionen ★

Um 23:30 wird der Emitter instabil und explodiert, wenn er bis dahin nicht abgeschaltet wird. Die Explosion zerstört in diesem Fall die gesamte Siedlung und hinterlässt einen tiefen Krater sowie eine schwarze Strahlungs-Zone.

Das Abschalten des Emitters ist nicht ganz ungefährlich, da er elektrische starke Ladungen aufweist (2W20 LK). Einfacher ist es, die 2 Generatoren (GEI+VE) abzuschalten.

### Grimms Flucht ★

Sobald Grimm merkt, wie fatal die Lage ist, wird er mit einige Habseligkeiten und seinem Geld die (vorrübergehende) Flucht antreten und das Haus verlassen.

### Minas Brief ★

Unter Miras Bett können die SCs den Brief ihres Auftraggebers finden, der sie anhält „den Reaktor im Keller des Hauses zu finden und zu reaktivieren.“ Dafür würde ihrer Familie nichts zustoßen.

## Paranoia ?! ★

Nach mehreren Attacken sehen die zwei inkognito reisenden Bundestempler ein Attentat auf sich und werden andere Bewohner des Gasthauses beschuldigen, für die Vorfälle verantwortlich zu sein.

## Licht aus! ★

Bei einem Angriff wird der Generator im 1. Kellergeschoss abgeschaltet. Es wird dunkel und damit für Zombies und Mutanten einfacher. Die Überlebenden müssen, um erneut Licht zu bekommen, den Generator reaktivieren (AGI+GE) und vorher mit Benzin versorgen.

## Hysterie ★

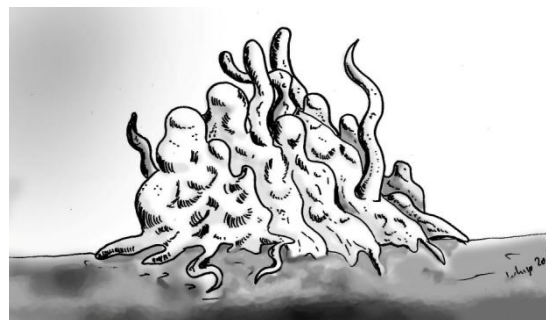
Ein Bewohner wird hysterisch und versucht in den Sturm zu fliehen.

## Das Ende der Mutation ★

Wenn ihre Gruppe noch einen „Boss Endkampf“ möchte, können sie diesem im Labor stattfinden lassen. Durch die Strahlung mutiert Liebers Ehefrau zu einem gelben Blob:

GELBER BLOB					
KÖR:	5	AGI:	1	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	10	GE:	0	AU:	0
25	20	1	1	9	.
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Pseudopodien (WB+2)			X-Gelatine (PA +5)		
Anfälligkeit (Feuer)	Das Wesen ist durch Feuer und Plasma verwundbar				
Flüssige Gestalt	Wesen kann sich selbst durch kleinste Ritzen zwingen und verschiedenste Formen annehmen				
Geistesimmun	Immun gegen Telepathie				
Immunität: normale Waffen	Das Wesen ist immun gegen normale Waffen				
Natürliche Waffen	Bei einem Schlagen-Patzer wurde die Waffe des Ziels getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff gegen die Kreatur				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen.				
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 2 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 1 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg				
Beute	keine				

GH:	3	GK:	no	EP:	132
-----	---	-----	----	-----	-----



## Paranoia Teil 2 ★

Ein Bewohner wird wahnsinnig und greift einen der SCs an, in dem Glauben er sei ein feindseliger Mutant.

## Verdächtigungen ★

Suleiman kennt Koffin und Max nicht. Und dabei bereist er die Gegend schon seit langer Zeit.

## Die Nachricht ★

In den Habseligkeiten der 2 Bundestempler befindet sich eine Stahl-Rolle mit einer Europa-Karte und in Enigma geschriebenen Nachricht für Komturoberst Tandler. Der Inhalt der Nachricht verweist auf einen Großangriff der FRH, der Bundestempler und Söldnereinheiten auf die Maschinenstadt Schwarzbielefeld. Wann, wo und wie geht jedoch nicht aus ihr hervor.

## DRAMATIS PERSONAE

### ROBERT GRIMM

Robert Grimm (49) führt den „Schlüssel“ nun schon seit 20 Jahren und hat ein kleines Vermögen damit und seinen zwielichtigen Geschäften gemacht. Noch immer ist er sehr reich, obwohl er viel Geld für Anti-Strahlungsmedikamente ausgibt.

Grimm geht über Leichen. Nichts außer dem Geld ist ihm heilig.

### LENN

Lenne (19) wurde von Grimm vor 2 Jahren gekauft und arbeitet seitdem als Diener und Liebessklave im Gasthaus. Der ansonsten schüchternen Junge sehnt sich nach einer Flucht und dem Tod Grimms.

### MIRA

Mira (27) wurde von den Herren Gomorrahs als Agentin in das Gasthaus eingeschleust und konnte es mit seinem Geheimnis erkunden. Sie diente zum Schein als Bedienung und Liebensdienerin. Mira wurde bei der Reaktivierung des Reaktors von einem Stromschlag getötet.

### SURA

Die kahlköpfige Sura (23) ist Grimm treu ergeben.

### KOFFIN / ASSERVAR LUCAN LUCIUS

Der als Händler reisende Asservar (71) ist ein sehr alter Bundestempler. Der Skriptor ist kein Mann des Kampfes, aber ein Kenner der Wissenschaften und der Geschichte.

### MAX / ERSTER BRUDER GORION

Gorion gibt sich Leibwächter für den „Händler“ Koffin aus. Der Bundestempler (31) ist ein Meisterhafter Nah- und Fernkämpfer und wird seinen ergrauten Schützling und seine Botschaft mit seinem Leben schützen.

### SULEIMAN

Der türkisch stämmige Händler Suleiman (33) reist zwischen Tiefborn und der Freien Republik Hannover hin und her und handelt mit verschiedenen Waren. Der bärtige schlanke Mann setzt großes Vertrauen in Allah, aber auch in sein Sturmgewehr. Sein Wagen wird von einem Akephlaon gezogen.

MAX, GRIMM UND SULEIMAN					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	5
ST:	3	BE:	3	VE:	1
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
<b>22</b>	<b>11+2</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>13+1</b>	<b>11+5</b>
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Kampfmesser(WB+1) Sturmgewehr (WB+5)			Leder (PA+2)		
Spezialkraft	Keine				
Akrobat I	+2 auf eine Vielzahl von athletischen Fähigkeiten				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Nahkämpfer II	Nahkampfangriff +2				

Schlitzohr	+2 auf Feilschen und Verhandelnproben				
Schütze I	+1 auf Fernkampfangriffe				
Lebenskraft	+1 LK				
<b>GH:</b>	<b>5</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>133</b>

SURA, LENN, KOFFIN					
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	1
					
<b>21</b>	<b>9+1</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>10+3</b>
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Messer (WB+0) Jagdflinte (WB+3)			Leichte Kleidung (PA+1)		
Spezialkraft	Keine				
Ausweichen I	Kann einmal pro Kampf einem Angriff ausweichen				
Handwerk I	Beherrscht ein Handwerk mit Rang I				
Talente	<b>Profession:</b> 3 „zivile“ Talente nach Profession				
<b>GH:</b>	<b>4</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>116</b>

### ABSCHLUSS

Wie auch immer die Spieler das Abenteuer meistern: Ob der Schrottplatz in einer thermonuklearen Explosion untergeht, die Daten des Emitters an die Bundestempler oder doch nach Gomorrah gehen, ob Grimm überlebt hat oder nicht, liegt bei der Spielgruppe.

Ich hoffe, dass dieses Abenteuer Spaß und etwas Vorfreude auf „Gammaslayers“ und die Kampagne „Schrott und Fleisch“ gemacht hat und ein wenig die Wartezeit verkürzt.

Mit verstrahltem Gruß  
Stefan „Whisp“ Bushuven

