



GAMMA - BOX

Szenario Code: GS-B-08/GS-A-02
 Erfahrungsstufen: 3-6
 Ort: Mittland
 Strahlungszone: grün /Rot
 Gammapunkte: 2

Ein naher Krieg, zerstörte die Enklave Mirheim. Die Bürger wurden zu Flüchtlingen und beluden alle Fahrzeuge. Späher haben eine potentielle Siedlungsmöglichkeit im Nordwesten aufgetan. Die SCs werden angeheuert, den Treck zu beschützen, bis sie „Neu-Mirheim“ erreicht haben (1000 Battsens).

Der Treck

Der Flüchtlingszug besteht aus 12 Fahrzeugen:

Pickup A	3 Personen, Wasser
Pickup B	2 Personen, Nahrung
Pickup C	2 Personen, Waffen
Pickup D*	2 Personen, Eskorte
LKW A	2 Personen, Nahrung
LKW B	2 Personen, Ausrüstung
Sattelschlepper*	2 Personen, Ausrüstung
Bagger	1 Person
Tanklaster	2 Personen, Benzin
PKW 1*	2 Personen, Scout
PKW 2	4 Personen, Computer
Bus	50 Personen

*Bewaffnet mit MG

Personen

74 Flüchtlinge treten den Zug nach Osten an. Davon sind 70 Zivilisten (6x Kind, 12 xTeen, 13x 25Jahre, 20x 40 Jahre, 14x55 Jahre, 5x Greis). 4 sind Söldner (3xErfahren, 1x Veteran).

Der Treck wird durch **Eddi Langer** angeführt (Zivilist, 55Jahre). Die militärische Befehlsgewalt hat **Junia Liv** (Söldnerveteranin). Alle Söldner sind mit einem Sturmgewehr und einer Lederrüstung ausgestattet. Die Zivilisten haben meist keine oder nur provisorische Waffen.

Der Weg

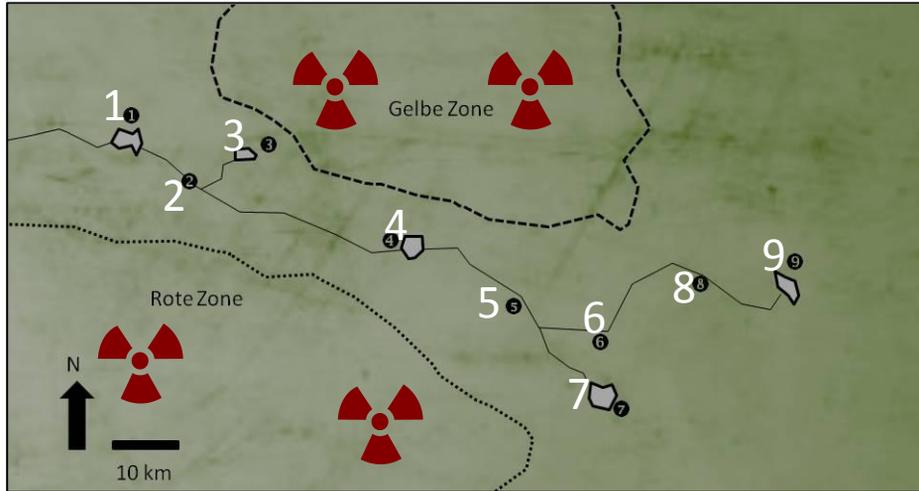
Die Reise führt über eine zerstörte Autobahn nach Osten. Wie die Fahrzeuge fahren, wird Liv mit den SCs als angeheuerte Eskorte und ihren Söldnern besprechen. Pro Tag können aufgrund der Straße und den beschädigten Fahrzeugen nur 25 km zurückgelegt werden

1 – Zerstörtes Mirheim

Hier liegt das aufgegebene Mirheim, einen Ruinenstadt, die in den nächsten 3 Tagen von einer größeren Armee der Maschinen besetzt wird.

NEU MIRHEIM

EIN GS - ABENTEUER VON STEFAN BUSHUVEN



2 – Überfall

An dieser Stelle lauert einen motorisierte Bande von 16 Söldnern (unerfahren) mit 4 bewaffneten Pickups dem Zug auf.

Sie verlangen die Herausgabe von Munition, Wasser, Benzin und Ausrüstung und ziehen sich dann nach [3] zurück.

3 – Altes Gefängnis (optional)

Hier ist das Hauptquartier der Bande von 2. Insgesamt befinden sich 30 Banditen mit 7 Fahrzeugen unter der Führung von **Joshua Eisen** hier. Sie haben hier freie Optionen: Überfall, Ausspionieren oder sogar bekehren um Neu-Mirheim zu stärken...

4- Ruinenstadt

In der kleinen Ruinenstadt wimmelt es von Zombies. Umfahren ist schwierig, da ein umgestürzter LKW die Bahn blockiert. Und die Zombies machen die Arbeiten nicht leichter.

5 – Der Hulk

Ein Hulk fordert 20 Zivilisten als Tribut. Geben die Flüchtlinge nicht nach, werden 20 Hulk-Stammeskrieger angreifen. Geben sie nach, werden die Sklaven nach [7] verschleppt.

6 – Der Scout

Ein Scout-PKW der Gruppe stößt zum Treck hinzu und verstärkt (PKW 3, 2 Personen, bewaffnet mit MG)

7 – Güterbahnhof

Der Güterbahnhof dient 30 Hulks als Lager. Von hier verkaufen sie Sklaven in die nächste große Stadt. Wurden bei [5] Zivilisten geraubt, befinden sie sich noch hier und warten auf ihre Befreiung. Dies kann per Infiltration, Bestechung oder sogar durch eine Offene Schlacht geschehen. Der Hulkführer „Braxx“ ist kein Diplomat, aber immerhin Händler.

8 – Minenfeld

Hier liegen gut 20 Minen der Maschinen auf der Straße, die geräumt werden müssten.

9 – Neu Mirheim

Neu Mirheim ist eine Ansammlung von Höfen und alten Gewächshäusern, die wie geschaffen für eine neue Siedlung sind. Allerdings wurden die 2 Scouts der Gruppe durch 3 Poweritter (erfahren) der Maschinen getötet und die Stadt wird durch diese verteidigt. Es liegt nun an den SCs den Einsatztrupp der Poweritter zu vertreiben.

Danach machen sich die Flüchtlinge ans Werk, eine neue Zukunft zu schaffen.

SPIELLEITUNG

Das Szenario ist eigentlich eine Abfolge von mehreren Szenarios und verlangt daher von Ihnen als Spielleiter viel Improvisation und Ausarbeitung von Charakteren und den verfügbaren Ressourcen. Neu-Mirheim ist zudem ein fester Ort in „Postfalica“. Als „A“-Szenario würde es 2262 in Westfalen stattfinden. Sie können dieses Szenario zudem als längere Kampagne ausarbeiten und deutlich mehr „Probleme“ einfließen lassen:

- Wasser-, Nahrungs- und Benzinmangel
- Schaden an einem Fahrzeug
- Krankheit
- Separation einer Untergruppe der Flüchtlinge
- Streitereien zwischen den Flüchtlingen
- Sklavenjäger
- Passage des Territoriums eines Warlords
- Strahlungszone
- Zerstörte Brücke
- Sabotage
- die Orte [3], [4] und [7] sind Vorlagen für eigenständige Abenteuer.