



NEU BIELEFELD

EINE SIEDLUNG-2-GO FÜR DAS GAMMASLAYERS POSTFALICA SETTING

GAMMA2 - BOX	
Scenario Code:	GS-F-09
Erfahrungsstufe:	1-8
Ort:	Neu Bielefeld
Strahlungszone:	grün
Gammapunkte:	variabel

VERWENDUNG

Neu Bielefeld (NBF) ist eine Ödlandsiedlung, die als Basislager für eine Abenteuergruppe genutzt werden kann. Von NBF aus können verschiedene Vault2Go gespielt werden. Im Saloon kann man neueste Gerüchte erfahren und zum nächsten Vault2Go oder einer Zwischenepisode gesteuert werden. Heilung und Ausrüstung sind in der relativen Sicherheit von NBF verfügbar. Zeit zu verschlafen und kurz die Füße hochzulegen. Siehe auch *Abenteuerideen von NBF aus*. NBF kann also Start- oder Wegpunkt einer kleinen GS Kampagne sein.

LAGE

NBF liegt an der Westseite der Erhebung, die sich nördlich der Ruinen von Olsberg befindet und südlich des Ochsenberges. Eingerahmt wird es im Westen und Süden von der schnell fließenden Ruhr. Im Osten ein von Geröllhalden flankierter Berg. Im Norden liegt ein kleiner Fluß und daran entlang eine Schrottbarrikade. Nördlich davon liegen die Felder von NBF. Nordöstlich findet sich der Antfeld-Krater, 10km im Osten die Ruinen von Brilon, westlich die Ruinen Dümel. einige Kilometer weiter die von Bestwig und direkt südlich davon Neu Sodom-Hausingen (NSH), 25 km nordwestlich findet sich Warstein. Siehe die Abenteueridee *Schatzsuche* zur näheren Umgebung von NBF

ÜBER NBF

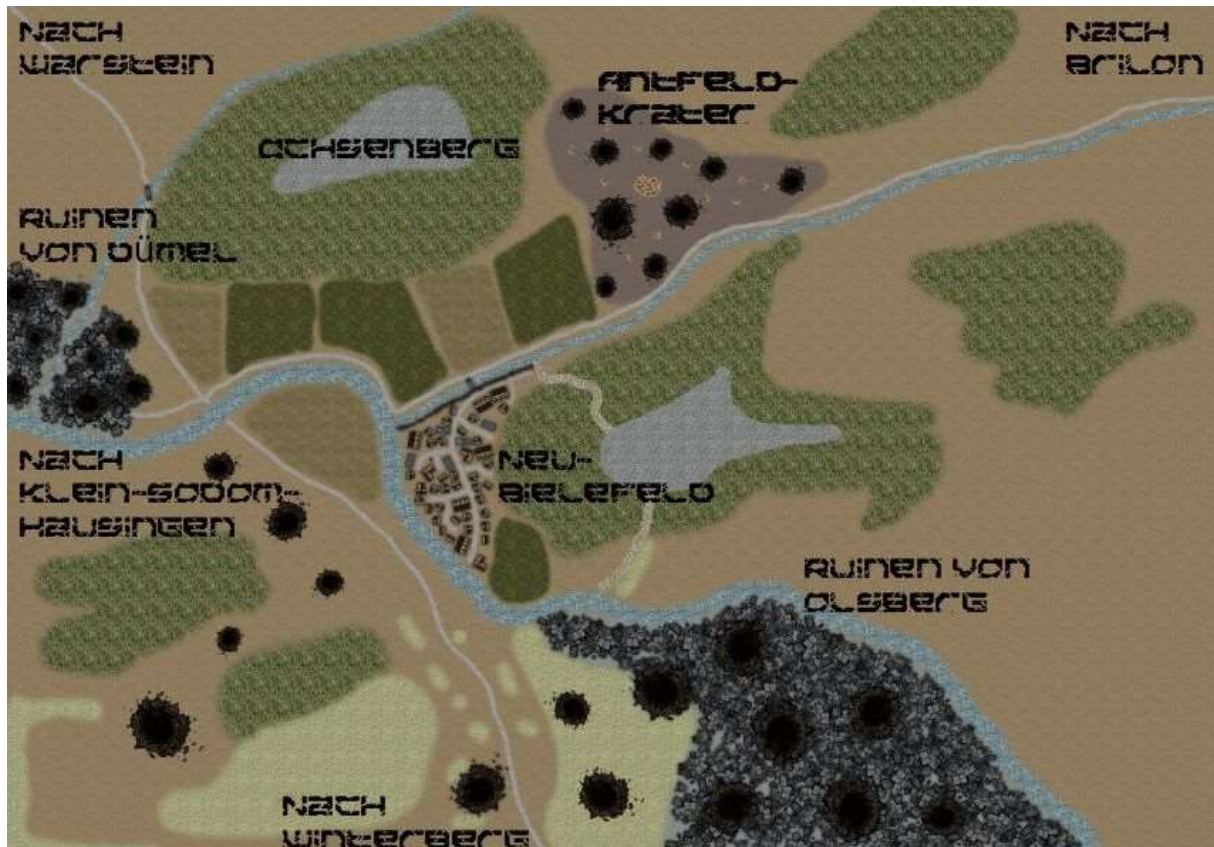
Ein kleines, ruhiges Städtchen im Ödland mit etwa 500 Einwohnern. Nach dem Krieg von Flüchtlingen aus Bielefeld gegründet, bevor die Maschinennation Schwarzbielefeld dort end-

gültig Fuß fasste. Nimmt den Raum zwischen mehreren Flüssen und einem kleinen Berg ein.

Die beiden Flanken des Berges werden durch Geröllhalden abgeschirmt. Überklettern ist nur mit -4 möglich, so dass NBF nur auf einer Holzbrücke über den Fluß erreichbar ist. Die Brücke ist beweglich und kann von der Stadtseite aus eingeholt werden. Eine Einfriedung aus alten Autos, Mülltonnen und anderem Schrott erhebt sich direkt am Fluß und kann im Verteidigungsfall bemannt und als Deckung verwendet werden. Man kann von der Einfriedung aus sehr gut das etwas tiefer liegende Nordufer beschießen (+2 auf Angriff und durch die Deckung +2 Abwehr)

Tagsüber ist die Brücke intakt und es sind zwei Wachen der Bürgerwehr davor stationiert, die sie bei Gefahr oder Einbruch der Nacht einholen, um die Sicherheit zu erhöhen.

In Gomorra glaubt man nicht an die Existenz dieses Ortes, weshalb NBF alles in allem bisher ein ziemlich ruhiges Leben hat.



PERSONEN

- **Achim Held:** Der selbsternannte Sheriff von neu Bielefeld und Chef der Bürgerwehr. Er patrouilliert den Tag über mit Patronengürtel, Sturmgewehr, Feldstecher und zwei Schäferhunden durch die Stadt. Mittelgroß, kräftig, dunkelhaarig (ernsthaft-offen)
- **Erwin Blochinger:** Händler und Chef einer Bande von Bewaffneten. Die Bande operiert im Ödland der Umgebung. Akquiriert zu günstigen Preisen, durch Erpressung und Schutzgeldforderungen verschiedene Waren und handelt mit Alkohol und Waffen, auch mit den Orten der Umgebung. Waffen kann man bei ihm bis TL3 leicht überteuert (130% Listenpreis) erwerben, je nach Verfügbarkeit. Bei Munition muß man mit 200% Listenpreis rechnen. Blochinger führt einen "Saloon", bewusst im Western-Stil, sogar mit Klavier. Und zwei Häuser weiter eine kleine Kneipe im Keller eines Wohnhauses, in deren Hinterzimmern seine Bande einquartiert ist. Schwarzhaarig, unrasiert (kumpelhaft-verschlagen)
- **Georg Schütz:** Großbauer, auf den die örtlichen Bauern hören. Er organisiert den Schutz des Viehs der Stadt vor Viehdieben und Raubtieren. Etwa die Hälfte der Herden von Akephalons (Kopfloses Pferd, siehe GRW S.135), Rindern und Saukas (mutierte Schweine, gehörnt mit Stachelkamm) gehört ihm. Er teilt die Helfer für Aussaat und Ernte ein und kümmert sich auch sonst um alles, besonders seinen gefüllten Beutel. Er ist Genußmensch. Blond, korpulent (autoritär-selbstgefällig)
- **Doktor Sebastian Wagen:** Er betreibt eine Arzt-Praxis mit einigen modernen Geräten aus der Vorkriegszeit, dazu zählen einige Kühlschränke (für empfindliche Medikamente). Wagen ist alkoholabhängig und dadurch unter Einfluß von Blochinger. Bärtiger Mittvierziger, mit wässrigen, blut-

unterlaufenen Augen (zynisch-gelangweilt)

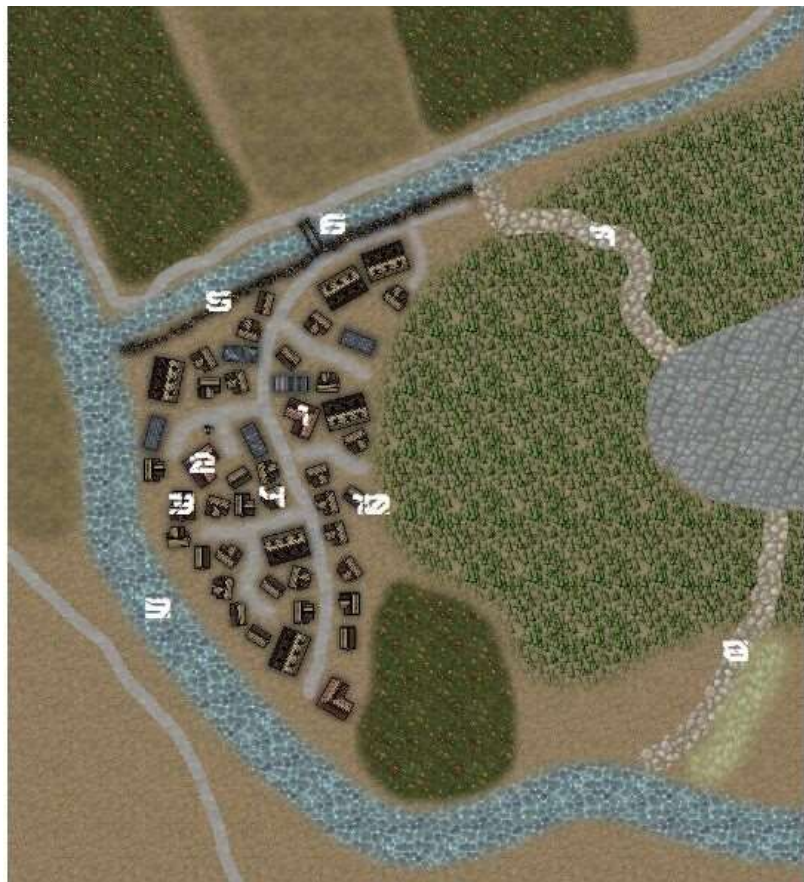
- **Samantha (#726=SAM):** Sam ist ein Nano, ein Pleasure-Bot Modell. Optisch 18 Jahre alt. Sie arbeitet im Saloon. Bedient, spielt Klavier, tanzt. Langes rotes Haar, bildschön, kaltblütig, geldgierig, neckisch. (erotisch-frech)
- **Erik Stahl:** Betreibt einen Gemischtwarenladen. Er repariert, setzt instand, kauft günstig alte Sachen auf und repariert sie für den Wiederverkauf. Hier erhält man fast alles, auch relativ günstig (90-110% Listenpreis je nach Feilschen Probe), funktionsfähig, aber nicht gerade schick. Alles geflickt oder repariert. Bei Waffen hat er eine geringere Auswahl (Alles bis TL2, TL3-5 nur wenige Einzelstücke). Kleidung und einfache Rüstungen sind auch verfügbar. Gegen Aufpreis und Wartezeit kann er auch Aufrüstungen an mitgebrachtem oder verkauftem Equipment vor-

nehmen, oder Sachen aus seinem Bestand verbessern.

Erik zeichnet auch für alle Elektroinstallationen in der Stadt verantwortlich.

Der Laden ist durch Kameras gesichert, alles wird auf mehreren vernetzten antiken Apple-Rechnern aufgezeichnet, ausgewertet. Auch ein Alarmsystem ist installiert. Im Keller läuft ein Dieselgenerator. Tech Stufe 6, Anfang 30, kurzes braunes Haar (ruhig-kompetent)

- **Gordon Walter (aka Edmond Schicker):** ein reisender Händler, der schon einige Wochen in NBF ist und sich im Saloon eingenistet hat. Tatsächlich stammt er aus der Nachbarstadt Klein Sodom-Hausingen (KSH) und untersucht, ob man die Bevölkerung von Neu Bielefeld versklaven und sich das Vieh und übrige Besitztümer einverleiben könnte. Er handelt zur Tarnung mit Tabak, Genusswaren, Pelzen, Schmuck. Noch hat er keinen guten Weg



- | | | |
|-----------------------|--------------------------|-------------------------|
| 1. Blochingers Saloon | 5. Schrottwall | 8. Südlicher Geröllwall |
| 2. Schütz' Scheune | 6. Bewachte Brücke | 9. Ruhr |
| 3. Wagners Praxis | 7. Nördlicher Geröllwall | 10. Blochingers Kneipe |
| 4. Stahls Laden | | |

gefunden, um das Vorhaben umzusetzen. Er wartet auf seine Chance. Falls die Abenteurer zwielichtig aber vertrauenswürdig erscheinen wird er versuchen sie für seine Ziele einzusetzen. Erscheinen sie eher loyal zu NBF wird er eher versuchen sie loszuwerden oder mit seinen Plänen warten, bis sie gerade nicht in NBF sind, um zusätzliche Komplikationen zu vermeiden. Mitte Fünfzig, Halbglatze, Bowler Hut, Schnurrbart (aufmerksam-berechnend)

GRÖSSE UND INFRASTRUKTUR

Die etwa 500 Einwohner leben in ungefähr 40 Häusern, die rund 100 Wohnungen und etliche Läden enthalten. Die Größe der Häuser ist unterschiedlich, die meisten haben 2 Stockwerke und bewohnbare Keller. Es gibt auch einige Mehrfamilienhäuser. Hinzu kommen Ställe für Rinder, Saukas und Akephalons sowie Scheunen und Silos.

Strom ist sehr begrenzt. Das gesamte Netz wird von einem unterdimensionierten Generator in Erik Stahls Keller gespeist. Das reicht momentan eher schlecht als recht für Erik Stahls Laden, Dr. Wagens Praxis und die Beleuchtung im Saloon.

ABENTEUERIDEEN VON NBF AUS

Hier einige Abendteurerideen, teils als offene Ideen, teils mit Referenzen auf Vault2Go. Die Reihenfolge entspricht einer möglichen Chronologie:

- *Einfluss in NBF:* Held, Blochinger und Schütz hätten alle drei gerne die Kontrolle über NBF und konkurrieren diesbezüglich. Es gibt keinen offiziellen Bürgermeister. Der Konflikt verläuft mehr oder weniger offen. Sobald die Abenteurer in NBF ankommen werden alle drei versuchen, sie auf ihrer Seite in den Konflikt hineinzuziehen.
- *Schatzsuche:* Westlich von NBF liegen *Dümel*, dahinter *Nuttlar* und *Bestwig*, im Süden *Olsberg* und im Nordosten *Antfeld*. Die ersten vier Städte sind Ruinen. *Antfeld* ist durch etwas getroffen worden, was das Städtchen quasi zu Glas gemacht hat. Noch immer

lodern dort ein paar Lavatümpel. Krater zeugen von Einschlägen.

Alle diese Orte laden zur Schatzsuche ein.

Während in *Dümel* alte Werkzeuge (pro durchsuchtem Gebäude B:17, Werkzeugkit bei 18 oder 19) und viele mutierte Ratten (GRW S. 155-157) zu finden sind wartet weiter im Westen die ehemalige Spirituosenfabrik in *Nuttlar* mit verwertbaren Maschinenteilen und den Resten eines Panzernestes aus den großen Kriegen auf. Hier ist noch die ein oder andere Waffe zu finden, die repariert werden kann. Allerdings kann es sein, daß manche der X-Bots (GRW S.169) sich aktivieren und angreifen, wenn man versucht sie zu plündern. Zudem treibt sich ein Ruinenbiest (GRW S. 160) in der Gegend herum.

Das sehenswerte Schloß in *Antfeld*, jetzt ganz im Kristall-Look, bietet kristallisierte Antiquitäten und paramentale Artefakte (z.B. PW 1-10 Kraftfokus, 11/12 +1/2 Kraftbonus, 13-14 +1/2 paramentale Abwehr, 15-16 -10% Abklingzeit, 17 Kraftfokus mit +1; Bei Kraftbonus und Abklingzeit muss eine Kraft gewählt werden). Allerdings sollte man sich von den Anomalien (S,137/138), Zombies (S.166/167) und Untoten nicht erwischen lassen, welche in der Nähe der Krater hausen.

Bei *Olsberg* hausen viele mutierte Tiere. Darunter Kjaskariden, Leprakatzen, Ratten, Riesenameisen, Rostspinnen und Speiwölfe. Sowohl in den Bergwerksstollen (2C:18 und O-2:12) als auch im Krankenhaus, wo noch Medikamente und Drogen zu finden sind (PW 1-6 Medset, 7-9 Medigel, 10-11 Medkit, 12-14 2X:19), kann sich die Schatzsuche aber lohnen. (Pro Stunde Suche eine Begegnung und der angegebene Plünderungswurf)

- *Komische Bauern:* Merkwürdige Vorgänge bei einigen Landwirten in der Nähe. Vault2Go *GS_B_02 Refunghium*.
- *Die Mine:* Leute sind bei der alten Mine verschwunden. Vault2Go *GS_B_06 Menschenfleisch*.

- *Akephalons entlaufen:* Greg und Arizona, zwei Cowboys aus NBF sind den Tieren gefolgt und nicht zurückgekommen. Am nächsten Tag bittet Georg Schütz die Gruppe nach Vieh und Cowboys zu suchen.

Eine durchziehende Räuberbande hat die Tiere geraubt und die Cowboys gefangen. Mit entsprechenden Proben auf Fährten lesen und Heimlichkeit können die Missetäter bei einer Siegesfeier mit gegrilltem Akephalon überrascht werden.

- *Wagenladung:* Dr. Wagen erwartet eine Lieferung, die sich verzögert und bittet die Gruppe nach dem Rechten zu sehen. Blochinger vertraut er nicht und Schütz weigert sich wegen der Medikamente (und dem Alkohol) seine Leute aus NBF zu schicken. Die Händler sind im Ödland von einem Rudel Harzwölfen (GRW S.163) angegriffen worden und die Zugtiere wurden verletzt und die Wägen beschädigt. Nach Reparatur und mit neuen Zugtieren erfolgt direkt ein neuer Angriff des Wolfsrudels (Anzahl der Wölfe passend zu Anzahl und Stufe der Abenteurer)
- *Schlechtes Wasser:* Der Fluß ist nicht mehr genießbar, siehe Vault2Go *GS_B_03 Der grüne Fluß*
- *Strom für NBF:* Die Stromversorgung ist nicht ausreichend für die Stadt. Dr. Wagen will sich medizinische Geräte anschaffen. Blochinger will eine Radiostation Bloch-Radio mit aus einem Piratensender geplündertem Equipment einrichten und Unterhaltungselektronik wie Spielautomaten in Saloon und Kneipe aufstellen. Schütz will Elektrozaune für das Vieh anschaffen. Die Gruppe soll in die nahe gelegene verlassene Stadt Brillon gehen um dort reparierbare Solarzellen zu beschaffen. Auftakt für den Vault2Go *GS_F_04 Looking For Suzi* (L4S)
- *Die HF Batterie:* Eine Batterie ist gestohlen worden, die eigentlich durch einen Händler ihren Weg zu Erik Stahl finden sollte. Vault2Go *GS_B_05 Der Unterschlupf*

- **Überfall:** Einige Akephalons wurden geraubt und die Wächter getötet. Die Gruppe soll die Spuren verfolgen. Diese führen nach KSH. Es ist der erste Überfall, um die Kampfstärke von NBF zu testen.
- **Nachtspeicher:** In die Batterien Fabrik HAP in Brilon eindringen. Ziel ist es den Solar-Strom (mit den Solar Zellen aus dem Vault2-Go L4S) über Nacht speichern zu können.
Vor dem Krieg war HOP ein Spezialist für Energie-Speicher-Technik und hat auch Retikulum beliefert. Neben den HF-Batterien wurden auch Laser-Gewehre hier gefertigt. Die Fabrik ist in einer Vorstadt von Brilon, das in Ruinen liegt. Die Fabrik ist aber nicht völlig unbewohnt. Mauern und Stacheldraht bleiben. Einige Banditen haben sich hier eingenistet und sich mit Laser-Gewehren aus den Lagern der Fabrik ausgerüstet.
- **Der Bunker:** Erik Stahl wird ein im Ödland gefundener, bewegungsloser Nano gebracht. Nach der Reaktivierung erzählt er von einem nahe gelegenen Bunker, aus dem er stammt.
Hier gibt es mehrere Möglichkeiten einen weiteren V2Go oder ein eigenes Szenario einzubringen.
- **Ruhe vor dem Sturm:** Gordon Walter spielt die drei Konkurrenten Blochinger, Held und Schütz gegeneinander aus um die Kräfte der Stadt in einen internen Konflikt zu verwickeln. Danach sollte es einfach sein, die Stadt einzunehmen.

Beispiel einer solchen Intrige: Nach einer schlechten Ernte rät Walter Blochinger dazu, über Händler Lebensmittel in die Stadt zu bringen. Dies teilt er Schütz über einen Mittelsmann mit. Schütz sieht seine Position bedroht und versucht den Lebensmittelhändler mit seinen Leuten zu stoppen, wartet jedoch an einer falschen Position (die ihm "Walter" absichtlich falsch genannt hat). Nun muss Walter nur noch Held hineinziehen, indem er ihm die Nachricht zukommen lässt, dass Schütz die Lebensmittellieferung stoppen möchte. Helds Leute schickt er zur richtigen Position der Händler, lässt die Händler aber im Vorfeld von seinen Helfern überfallen. Nun sieht es für jeden Beteiligten so aus, als hätte der jeweils andere die Karawane überfallen um es jemand anderem in die Schuhe zu schieben.

Falls die Intrige schief läuft wird man die Schuld schnell bei Fremden suchen, das sind neben Walter aber auch die Abenteurer.

- **Krieg:** Einige Leute von Blochinger verschwinden. Während Blochinger weitere Leute schickt, um die Sache zu untersuchen erfolgt ein Großangriff von KSH auf NBF.

Das Ganze ist gut geplant und verlässt sich auf die Insiderinformationen von Gordon Walter. Wurde Walter vorher enttarnt, so kommt es nicht mehr zum Großangriff.

Wird er aber erst kurz vor dem Angriff enttarnt, dann wird KSH den Angriff durchführen und so vielleicht auf ein viel besser vorbereitetes NBF stoßen als erwartet.

Der Plan von NSH ist alle Nutztiere zu rauben und die Einwohner zu versklaven, teils für eigene Nutzung, teils zum Verkauf in Gomorra.

Der Angriff erfolgt durch 20 Cowboys (berittene Banditen) und 10 Sklaventreiber (Banditen zu Fuß) aus KSH sowie 15 angeworbene Söldner. Entsprechende Werte finden sich im GRW (Seite 122-126). Diese nähern sich entlang der alten Straße über Bestwig und Dümel um bei der Brücke über den Fluß zu kommen. Da sie überraschend tagsüber auftauchen und ein Ablenkungsmanöver von Walter läuft (z.B. Zigarren und Whiskey Verkostung durch das Brücken-Personal) wird keine Zeit bleiben, die Brücke einzuholen.

Bei fehlender Brücke erfolgt nach kurzer Vorbereitung ein Ablenkungsmanöver durch die berittenen Cowboys an Fluß und Schrottwall. Währenddessen klettern die Sklaventreiber und Söldner über die Geröllhalden im Osten von NBF, um den Verteidigern in den Rücken zu fallen und die Brücke wieder über den Fluß zu legen.

Je nach Verlauf der vorhergehenden Abenteuer werden die Abenteurer entweder an der Seite von Held oder Schütz NBF verteidigen, Walter bei Vorbereitung und Durchführung des Angriffs unterstützen, oder versuchen ihre eigene Haut zu retten und aus NBF, das plötzlich zum Kriegsgebiet geworden ist, zu fliehen.

Dies kann ein großes Finale der Handlung um NBF sein.

IMPRESSUM:

Idee, Text, Überarbeitung und Layout: Stefan „Dragonorc“ Schoberth

Ursprüngliche Abenteueridee „Ruhe vor dem Sturm“: Constantin „Blakharaz“ Hoppe

Karten: Karl „Sintholos“ Jung

Lektorat: Manfred „Doomhammer“ Schoberth, Ingo „Greifenklaue“ Schulze und Karl „Sintholos“ Jung

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.