

# DIE SILVESTERRAKETE

EIN WWII SZENARIO FÜR DS-X VON SIEGFRIED „SIG072“ GORDES



Wir schreiben das Jahr 1944. Die Nazis wollen von Peenemünde aus ihre V2 „Silvesterrakete“ auf London abschießen. Hierbei handelt es sich um den Prototyp einer Atomrakete, die halb England in Schutt und Asche legen wird.

Das britische Militär schickt am 30.12.1944 eine Sondereinheit zum Raketenstützpunkt nach Deutschland um den Start zu sabotieren. Die Elitesoldaten müssen über dem Zielgebiet mit dem Fallschirm abspringen, mit dem Ziel, den Start zu verhindern.

## ABSPRUNG ÜBER DEM ZIELGEBIET

Der Spielleiter kann festlegen wo jeder SC nach dem Fallschirmsprung landet. Danach ist es wichtig, dass die Gruppe wieder zusammenfindet. Der vereinbarte Treffpunkt ist bei **(1)**. Auf dem Gelände gelten folgende Zufallsbegegnungen (W20)

- 01-04 Munitionsdepot (Volle Munition)
- 05-08 eine Hundepatrouille (1 Mann/1 Hund)
- 09-12 ein Trupp von 20 Zwangsarbeitern
- 13-16 ein Stolperdraht (Achtung Alarm)
- 17-20 ein Wachtposten im Unterholz (3 Mann)

(Alle Nazis haben die Werte eines Militär - Soldaten DS-X S. 82)

Sobald die SC „am Boden“ sind haben sie 36h Zeit den Start zu verhindern. Die Rakete startet am 31.12. genau um 00.00 Uhr .

## ALARM

Sollte ein Schuss fallen, Stolperdrähte übersehen werden oder die Gruppe entdeckt werden, ist der ganze Stützpunkt für 2W20 Minuten in Alarmbereitschaft (Alle Wahrnehmungsproben der Nazis +4).

## DAS HAUPTQUARTIER (2)

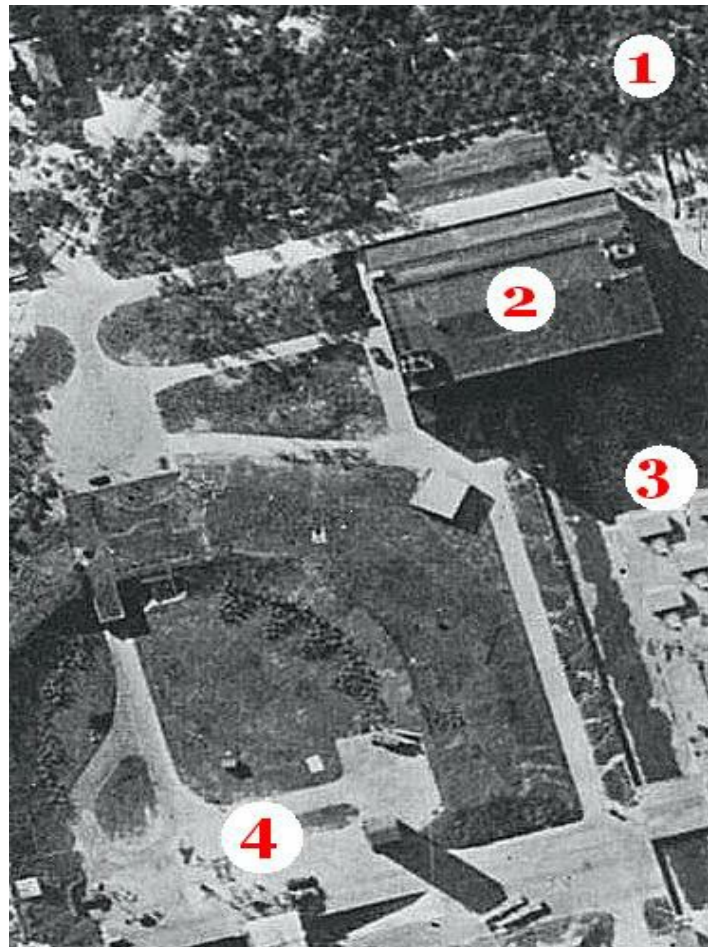
Von hier aus wird die Rakete kontrolliert. Da das Gebäude (Grundriss Spielleiter) zu stark bewacht wird, muss man sich sehr gut tarnen (Verkleiden **AGI+BE**) um hier reinzukommen. Mit einer Probe auf **GEI+GE** lässt sich die Startsequenz stoppen. Mit der dortigen Lautsprecheranlage könnte man die Nazis von der Startrampe weglocken...

## DAS ZWANGSARBEITERLAGER (3)

Hier werden 30 polnische Zwangsarbeiter gefangen gehalten. Die Arbeiter können nützliche Tipps geben und wenn das Munitionsdepot schon entdeckt wurde, an der Seite der SC kämpfen.

## DIE STARTRAMPE (4)

Die Rakete steht auf einer Abschussrampe. Dicke Schläuche führen zu ihr hin. Der Startplatz ist schwer bewacht (3 Nazis/SC). Auf einer Anzeige läuft der Countdown runter (SL Dramatik). Mit einer Probe auf **GEI+GE** lässt sich die Rakete entschärfen (blauer und roter Draht).



Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte stehen 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