

GAMMAZELAYERS

DIE CYBERHEXE

Ein GS-Szenario von Stefan Bushuven

Erfahrungsstufen:	5-8
Ort:	Postfalica, Monitor
Gamma-Punkte:	2
Strahlungsniveau:	gelb
Erfahrungspunkte:	200 EP, +10 pro befreitem Gefangenem

In der Nähe der Stadt Monitor hat die **Cyborg-Hexe Ebra** mit ihren telepathischen Kräften mehrere Enklaven, Farmbetriebe sowie eine Gruppe Mutanten unterjocht. Sie und ihre drei durch mutagane Injektionen und andere Experimente völlig veränderten Schwestern, haben ihr Lager an einer alten Rheinbrücke aufgeschlagen. Von hier aus, lässt sie immer wieder Kinder und Jugendliche der Region entführen und wandelt sie zu ihr hörigen Degenerierten um. Der Magistrat Monitors befürchtet einen Angriff und wünscht die Gefangennahme, Liquidierung oder Vertreibung der Hexe aus der Region. Hierzu hat er ein Kopfgeld von 2000 Battens auf die Frau und 250 Battens auf jede ihrer Schwestern ausgesetzt.

DIE BRÜCKE - Die zerstörte Brücke überquerte den Teil des alten Kanals, der heute nur noch eine staubige Senke voller Wracks ist. An den Brückenpfeilern haben die Degenerierten ihr Dorf gegründet. Auf der Brücke haben sich die Hexe und ihre Schwestern in den Resten alter Container und LKWs eingenistet. Ebra residiert in einem abgeschossenen Zeppelin der Bundestempler, der zu Hälfte auf der Brücke liegt. Hier hat sie auch ihre Labors eingerichtet, in denen sie ihre Experimente durchführt.

1 DAS DORF - Das Dorf der Degenerierten bietet ca. 45 Kämpfern (30 Brutes, 10 Quiss und 5 Nerds) Heim und Unterkunft. Die Nerds helfen Ebra meistens bei ihren Studien und Experimenten. 5 Quiss und 5 Brutes sichern ebenfalls die Brücke und das Lager der Hexe. Alle übrigen Degenerierten halten sich im Dorf auf, oder gehen mit einer der drei Schwestern auf Raubzug. Um auf die Brücke zu gelangen müssen die Degenerierten über einen handgetriebenen Aufzug bei (2) hochgezogen werden.

2 DER BAUKRAN - Über den 2 zerstörten Teilen der Brücke liegt der Rest eine Baukrans, an dem ein Gitterkorb als Aufzug befestigt ist. Zwei Brutes bedienen diesen und ziehen den Gitteraufzug bei Bedarf nach oben oder lassen ihn herab. Auf dem Baukran sitzt zudem immer ein Quiss mit einem Scharfschützengewehr und bewacht die Gegend.

3 BARACKEN WEST

In diesen Barracken leben die drei Schwestern. Der westlichste Verschlag dient ihnen als Waffenlager und wird stets von einem Brute bewacht. In diesem können die SCs jede Menge Beute machen (8A20, 6B20, 8C20, 8D20, 4E10).

4 BARACKEN OST

In den östlichen Barracken werden die Brutes und Quissuntergebracht, die hier gerade Dienst tun.

5 VIEHTRANSPORTER

In einem alten Vietransporter werden die gefangenen Kinder

und Jugendlichen untergebracht, die von den Schwestern und den Degenerierten hierher gebracht wurden. Aktuell warten 8 Gefangene auf ihre Befreiung, darunter Lia Rabenfeuer. Vor dem Gefängnis steht immer ein Brute Wache.

6 ZEPPELIN-WRACK

Im alten Zeppelin hat Ebra ihr Lager aufgeschlagen. Die leere Hülle des Fluggerätes dient ihr als Labor, Arbeitsplatz und Ruhestätte. Meistens lässt sie 1-2 Gefangene auf speziellen Tischen festschnallen, bis sie eine Mutation mit ihren Seren, radioaktiver Strahlung und ihren telepathischen Kräften ausgelöst hat. 4 Mutationen warten in Käfigen (s.u.) auf Einsatz.

7 RADIOAKTIVER SEE

Der radioaktive See (rote Zone) dient als Abfallbeseitigung für missglückte Experimente.

DIE DREI SCHWESTERN

Ida, Ira und Isa sind Drillinge, die von Ebra mit unterschiedlichen Kräften modifiziert wurden. Die drei grotesken Frauen haben die Werte eines Nerds (Plasmapistole), Brunts (Kettensäge) und Quiss (Sturmgeehr) - jeweils in epischer Form.

DIE CYBERHEXE

Ebra ist eine Telepathin und zudem mit kybernetischen Bauteilen ausgestattet. Sie hat die Werte eines Gedankenkommissars mit Cybercortex (Cyberschild), Cyberhaut (Verstärkung) und Cyberbeinen (Cybersprung). Ebra lässt durchaus mit sich handeln. Sie wird ggf. versuchen, zu fliehen.

DIE MUTATIONEN

In Ebras Labor hat sie in Käfigen vier Mutanten eingesperrt, die sie bei Bedarf herauslässt. Dieses sind allesamt heroische Blähzombies.

DER SUPERBLOB

Sollte Ebra in den grünen See fallen (7), mutiert sie zu einem Grünen Blob und verschlingt alles, was ihr in den Weg kommt.

LIA RABENFEUER

Unter den Gefangenen befindet sich Lia Rabenfeuer, ein Kind vom Stamm der Rheinland-Kidz. Sie wird in einem späteren Szenario noch einmal eine Rolle spielen.

