



029

REFUGIUM

ein GS - Abenteuer von Stefan Bushhoven und TSU

GAMMA - BOX

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

Die Charaktere werden von Bewohnern eines Dorfes gebeten, einem seltsamen Phänomen nachzugehen (Lohn: 100 Battens): Einige Dorfbewohner verschwinden nächstens im Ödland und manchmal werden auch andere Bewohner verschleppt. Alle kehren mit einem seltsam veränderten Wesen zurück und konzentrieren ihre stiere Arbeit auf den Anbau einer seltsamen Pflanze auf den Feldern. Folgen die Charaktere einigen der Bewohnern, kommen sie zu einem verlassenem Gehöft in dessen Keller der Zugang zu einem privaten Bunker befindet.

1 - Treppe nach oben. Die Wände sind von Bunkerlicht erleuchtet. Im Gang treffen die SCs bei 1-5 auf W20 auf einen Kultisten, der sofort angreift. An der Gangbiegung sind zwei **Splitterminen** angebracht (1W20+10, normale Abwehr, PA zählt doppelt).

2 - Tür zur Vault
 Eine verschlossene Tür mit SW:6. Alle SCs, denen einen probe auf GEI+VE misslingt hören erstmals den **PsiPilz** in sich wispern (ab nun GEI -1). Der Psi-Angriff wiederholt sich ab jetzt alle 10 Runden!

3 - Generatorraum
 Hier befinden sich 1/SC **Kultisten (Novize)**.

4 - Der Pilzraum
 Hier lebt der **Psi-Pilz**, der seine Jünger mittels seiner Fähigkeiten gefügig gemacht hat. Die Panzertüre kann nur von dem **Kultanföhrer** (Novize, Anföhrer) geöffnert werden. Der Pilz hat den hydroponischen Garten übernommen und wuchert hier unkontrolliert. An einigen Myzelfäden hängen Sporensäcke, die durch die Kultisten geerntet und auf die Felder gebracht werden. Der Pilz selbst ist ein starke mentaler Gegner, wehrt sich physisch aber nur durch seine „Jünger“.

5 - Baulager
 Alte Werkzeuge, 3A:10, 2B:16 und 2C:12.

6 - Computerzentrum
 Hier befinden sich eine Datenbank Stufe 5 (Datenwert 3:A10) sowie **2 Kultisten**. Mit Hacken -4 kann [9] deaktiviert werden.



7 - Ruheraum

Der Ruheraum der Kultisten. Auch hier halten sich **1 Kultist(Novize)/SC** und der **Anföhrer** auf, die wahrscheinlich schon in den Kampf bei [3] eingegriffen haben. Er trägt den Schlüssel zu [4]. In einer verschlossenen Kiste (SW :3) befinden sich 3 Molotow-Cocktails und 1x Amphetamin sowie 2 Medi-Gels und 400 Battens.

8 - alte Werkstatt

Dieser Bereich wurde von den Kultisten und dem Pilz nie betreten. Ein **mittlerer Servicebot** und **2 Geschöztzürme** verteidigen den Zentralrechner, der Daten im Wert von 4A:20 enthält.

9 Wasseraufbereitungsanlage

Diese ist durch Pilzwurzeln zerstört. Durch die Zerstörung der Wurzeln, wird dann wasserlose Pilz vertrocknen.

„Fungi- Wars“

Der Pilz versucht sich über seine Sporen vermehren (die starke Unfruchtbarkeit bewirkt, dass nur 1 von 100 Sporen tatsächlich angeht). Zuerst wird er sich schützen, in der er die Kultisten vorschickt und aus der Umgebung zurückruft.

Alle **10 Runden** kann er zudem einen mentalen Angriff wie bei [2] durchführen. Sinkt GEI auf 0, wird der SC zum Diener des Pilzes Dazu müssen die Charaktere nur innerhalb des Bunkers sein. Der Pilz stirbt durch direkte Gewalt oder Kappen seiner 3 Wurzeln in 9.

PSI - PILZ

KÖR:	10	AGI:	0	GEI:	7
ST:	0	BE:	0	VE:	1
HÄ:	6	GE:	0	AU:	6

64	20	1	0	-	-
----	----	---	---	---	---

BEWAFFNUNG	PANZERUNG
Telepathie	Myzel (PA +4)
Anfällig	Doppelter Schaden durch Feuer und Plasma
Spezialkraft: 8	Telepathie: Kopfschmerzen, Halluzination, Mob Herrschaft, Schwindel, Schlaf, Übelkeit
Natürliche Panzerung	PA +4, nicht reduzierbar
Immunität	Immun gegen Telepathie
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR. Ein Immersieg lässt ein abgeschlagenes Körperteil wieder nachwachsen
Beute	keine

GH:	4	GK:	ri	EP:	145
-----	---	-----	----	-----	-----

Sobald der Pilz zerstört ist, werden auch die überlebenden Kultisten geheilt sein. Ggf. können die SCs nun auf den Feldern noch helfen, die Sporen zu vernichten.