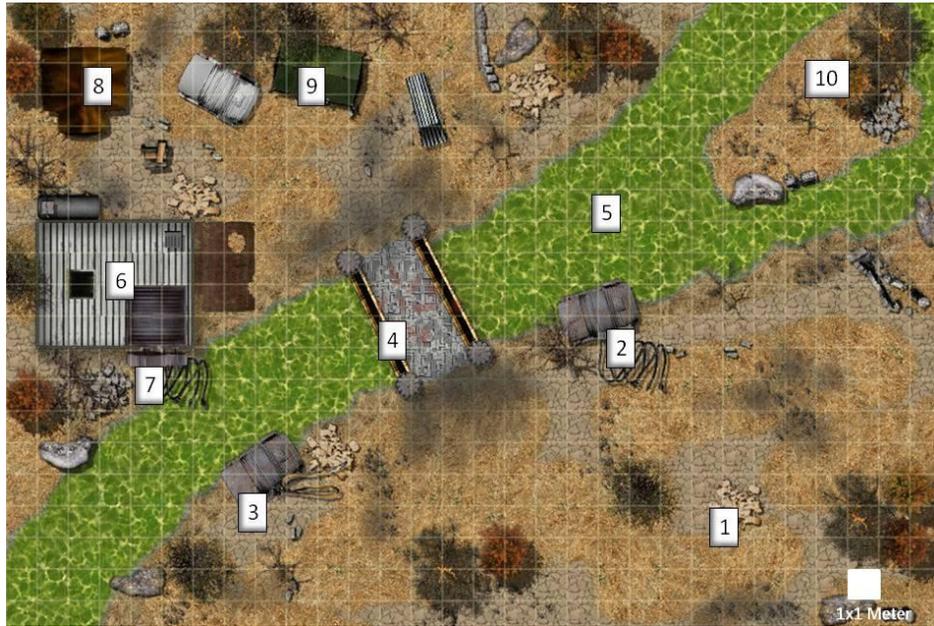




# DER GRÜNE FLUSS

ein GG - Abenteuer von Stefan Bushuven und TSU

**GAMMA - BOX**  
 Szenario Code: GS-B-03  
 Erfahrungsstufen: 3-8  
 Ort: Mittland  
 Strahlungszone: grün  
 Gammapunkte: 1



Ein Dorf droht auszudörren, da der versorgende Fluss seit einigen Tagen voller grüner radioaktiver Schlacke ist. Der alte Eremit, der die Pumpstation bewachte berichtet von einem großen grünen Wesen, welches den Fluss verwandelte und ihn vertrieb.

Bei dem Wesen handelt es sich um einen **Säurearchon**, der mittlerweile Gesellschaft durch **Säurewölfe** (GRW S.125) und **Säurekrähen** erhalten hat. Wird der Archon vernichtet, ist der Fluss wieder so rein wie zuvor. Die Herkunft des Archons ist ungewiss, jedoch können die SCs im Haus einige Fetische des Eremiten finden, die ihn als Neodruiden überführen. Der Eremit wird später jedoch überwunden bleiben.

**1 – altes Lagerfeuer**

Ein ausgebranntes Lagerfeuer. 2B:10.

**2 – Altes Auto /Speiwoflager**

Hier leben 2 **Säurewölfe** des Rudels.

**3 – Altes Auto /Speiwoflager**

Hier leben 3 **Säurewölfe**, darunter der Anführer des Rudels.

**4 – Brücke**

Die Brücke über den Säurefluss ist schon ziemlich angeätzt. Es bedarf einer Probe auf Wahrnehmung, um die richtigen Trittstellen zu finden. Vertritt sich der Charakter erhält er 1W20/2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden. Bei einem Patzer stürzt er in den Fluss (2W20, nicht abwehrbar)

Der **Säurearchon**, eine große flüssige Gestalt aus organischen Säureklumpen wird hier angreifen. Hat er 50% seiner LK eingebüßt, zieht er sich nach [10] zurück und 2 **Säurekrähen/SC** entsenden.

**5- Der Fluss**

**6 – Haus des Eremiten**

Es beinhaltet wenige Habseligkeiten (2A:10, 2B:12, 2C:12), jedoch Parafetische eines Technomanten und 2x GammaCure.

**7 – zerstörter Generator**

**8 – Hütte des (toten) Verrottweilers**

**9 – Zelt** in diesen finden die SCs weitere Hinweise, dass der Eremit den Archon mit Parakräften gerufen hat. Wie, bleibt unklar.

SÄUREKRÄHE						
KÖR:	4	AGI:	10	GEI:	1	
ST:	0	BE:	5	VE:	0	
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>+</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> </div>						
	4	5	15	6	7	-
BEWAFFNUNG			PANZERUNG			
Säurespucken (WB+2)			Federkleid (PA+0)			
Dunkelsicht	Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag.					
Fliegender Gegner	Kann, statt laufen mit doppeltem Laufenwert fliegen. Wird die Aktion Rennen durchgeführt erhöht sich die Geschwindigkeit auf Laufen x4.					
Kamikaze	Explodiert bei einem erfolgreichen Sturzflug auf einen Gegner: 1W20 Säureschaden.					
Säureblut	Bei einem Treffer im Nahkampf spritzt Blut auf den Angreifer, was seine PA um 1 senkt, wenn ihm keine Probe auf AGI+BE gelingt.					
Strahlend I	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 5 Metern mit einem Strahlungswert von 5. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 5, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.					
Beute	keine					
GH:	1	GK:	wi	EP:	73	

SÄUREARCHON						
KÖR:	16	AGI:	5	GEI:	2	
ST:	4	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	7	GE:	1	AU:	2	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>+</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> <span>☼</span> </div>						
	46	24	6	3	22	10
BEWAFFNUNG			PANZERUNG			
Fausthieb(WB+2) Säureklumpenwurf (WB+4)			Schlacke (PA+1)			
Dunkelsicht	Kann selbst in völliger Dunkelheit sehen wie am Tag.					
Schleudern	Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorien kleiner) Schaden/3m fort. Das Ziel erleidet Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt und liegt danach am Boden.					
Säureblut	Bei einem Treffer im Nahkampf spritzt Blut auf den Angreifer, was seine PA um 1 senkt, wenn ihm keine Probe auf AGI+BE gelingt.					
Strahlend II	Ein Kampf mit dem Wesen führt zu einer Verstrahlung aller Beteiligten im Umkreis von 10 Metern mit einem Strahlungswert von 10. Jeder erfolgreiche Nahkampftreffer der Kreatur führt zu einer gesonderten Verstrahlung in Höhe von 10, gegen den „Strahlung trotzen“ gewürfelt wird.					
Beute	keine					
GH:	8	GK:	gr	EP:	170	

Karte durch: <http://pyromancers.com/dungeon-painter-online/>