



GAMMA - BOX

Szenario Code: GS-B-05
 Erfahrungsstufen: 4-9
 Ort: Mittland
 Strahlungszone: blau
 Gammapunkte: 4

Ein Auftraggeber hat es auf „*Tirams Bande*“ abgesehen, die sich in den Ruinen einer Siedlung versteckt halten. Ziel ist die Auslöschung der Banditen und bergen einer „*Hyperfusionsbatterie*“, die die Banditen bei ihrem letzten Raubzug erbeuteten. Sind die Banditen ausgeschaltet und die Batterie gesichert, finden die SCs eine **Mitteilung**, dass die Banditen von Evo-Agenten rekrutiert wurden, die Batterie zu stehlen. Was folgt ist die Landung eines Helikopters mit Evo-Powerrittern und X-Bots im Südosten. Nachdem die SCs die Häuser zuerst einnehmen mussten, müssen sie sie nun verteidigen. Dazu haben sie allerdings noch einigen Minuten Zeit, um das Gelände zu befestigen.

1 – Südliches Haus

Hier warten 3 Banditen (Bandit, erfahren) und ihr Anführer Tiram (Bandit, Veteran). Dieser hat die Nachricht der Maschinen dabei.

2 – MG Nest

Hier haben die Banditen im Erdgeschoss ein MG Nest hinter einer Mauern aufgebaut.

3 – Waffenlager

Hier haben die Banditen unter einer Plane einige Waffen- und Munitionsvorräte gelagert. Darunter zwei leichte Pistolen, zwei Sturmgewehre mit je 6 Magazinen, 10 Splittermunition, 5 Plasmaminen, 2 EMP-Minen, 10 Splittergranaten und einen One-Shot-Raketenwerfer und „Un-Boter“

4 – Südwestliches Haus

Das Haus ist innen total verwüstet. Hier sind **2 Banditen (erfahren)** untergebracht.

5 – Verstrahlte Grube ☼ ROTE ZONE

Eine Grube mit stark verstrahltem Wasser

6 – Nordöstliches Haus

Aufenthaltsort von **3 Banditen** (2 erfahren, 1 unerfahren) sowie **2 Verrottweilern**. Lager von 15 Medigels und 2 Medkits.

7 – MG Nest

Entspricht [2]

8 – Nordwestliches Gebäude

Das Gebäude ist leer, hat aber einen getarnten Keller, in dem Batterie versteckt ist. Wächter: **1 Bandit** (unerfahren).

DER UNTERSCHLUPF

Ein GS – Abenteuer von David Reichgelt und Stefan Buehnen



ABLAUF

Nachdem die SCs die Banditen besiegt haben, werden sie die Batterie bergen. Z diesem Zeitpunkt oder wenn sie die Nachricht bei [1] gefunden haben, wird 300 Meter östlich der Häuser ein Helikopter **4 Powerritter** (2 erfahren, 2 unerfahren) mit dem Emblem der Maschinenstadt absetzen. Die die Batterie abholen wollen und die statt mit Battens mit Blei bezahlen.

MÖGLICHKEITEN

- Die SCs haben dies schon vorher durch Belauschen der Banditen erfahren und paktieren mit ihnen.
- Die Banditen wurden getötet. Die SCs fliehen, die Batterie ist jedoch zu schwer zum Mitnehmen.
- Die Banditen wurden getötet. Die SCs hatten genügend Zeit und können noch Minen vergraben und die MG-Nester besetzen.
- Die SCs haben die Nachricht nicht bekommen und werden durch die Evos überrascht.
- Die SCs liefern den Evos die Batterie aus, werden dann aber in jedem Fall angegriffen.

Sind die ersten Powerritter besiegt, wird der Helikopter wegfliegen und Verstärkung holen. Die Batterie ist zu schwer, um sie schnell wegzubringen, daher ist verschancen wahrscheinlich die Option der SCs, um nicht auf offenem Feld zu kämpfen.

ANGRIFFSWELLEN

Ausgehend von der Absetzzone (200 m östlich der Karte)

1. Welle

4 Powerritter (Landsknechte), 2 X-Bots Mk I

2. Welle

6 X-Bots Mk II

3. Welle

5 Arachomechs

4. Welle

1 X-Bot Mk III

5. Welle

20 Powerritter (Knappen)

2 Powerritter (Landsknechte)

6. Welle

2 leichte Helikopter

7. Welle

Unterstützung und Entsatz durch eine Gruppe Bundestempler mit einem Tiger Mk II Kampfpanzer

MG-Nester

Die MG Nester haben eine LK von 90 und eine Abwehr von 20. Erst wenn sie zerstört sind, wird der entsprechende Schütze getroffen. Ausnahme: Snipergewehr und Granaten.

Un-Boter

Un-Boter ist die EMP-Kanone des Bundestemplers Haran Martanas, der hier vor langer Zeit starb.

Upgrades: A0, B4, C2, D1

Talente: Präzisionsschuss +II