



# STICHTAG

ein GS - ABENTEUER VON STEFAN BUSHUVEN

**Gamma - BOX**

Szenario Code: GS-B-07  
 Erfahrungsstufen: 4-8  
 Ort: Mittland  
 Strahlungszone: orange  
 Gammapunkte: 1

Immer wieder tauchen Skorpione in allerlei Größen in der Nähe einer Enklave auf und machen die Bewirtschaftung der Felder unmöglich. Mehrere Dorfbewohner wurden zudem von den Bestien gestochen und schwer verwundet. Die SCs werden beauftragt, die Quelle des Skorpionschwarms zu finden und zu ausschalten und zudem mindestens **5 Skorpiondrüsen** mitzubringen, um ein Gegengift herzustellen. Das Nest der Skorpione befindet sich etwa drei Stunden entfernt in einem alten Atommülllager.

- 1 – Vorplatz**  
Hier gibt es mehrere Autowracks, sowie **3 Riesenskorpione** und **1 Superskorpion**.
- 2- Alte Bunkertür**  
Die Alte Bunkertür liegt neben dem Eingang. Es scheint, als sei sie durch eine gewaltige Energiewaffe zerstört worden.
- 3- Südliches Nest** ☼  
Lager von **1 Superskorpion** und **1 Riesenskorpion**. ROTE ZONE.

- 4 – Nördliches Nest**  
**3 Riesenskorpione** sowie Teile der Ausrüstung von verschwundenen Dorfbewohnern. Darunter ist eine einzelne Blendgranate sowie 4x das schützende Medikament „X-Treme“ (Strahlung trotzen +4).
- 5- Altes Hauptlager / Zentrales Nest**  
Hier lebt die Mutter aller Skorpione (**heroischer Megaskorpion**) und thront über ihrem Gelege. Pro Runde Kampf schlüpft aus einem der Einer ein **Riesenskorpion**. Sie wird das Nest nicht verlassen. Um durch den Raum zu kommen, ist Schleichen angesagt. An den Wänden befinden sich Markierungen aus der Zeit vor der Apokalypse. Direkt unter dem Gelege befindet sich einen **Teleporterplattform (Stern)**. Wird diese aktiviert, werden Mutterskorpion und ihr Gelege (unwiederbringlich) wegteleportiert. In einem Haufen Gerippe befindet sich die Ausrüstung der verschleppten Dorfbewohner (Beutewurf je 6x auf die Tabelle A-E, bei E:15).
- 6 – Östliches Nest** ☼  
Hier lebt ein **Superskorpion** nahe einigen radioaktiven Fässern. ROTE ZONE.
- 7 – Östliche Kammer** ☼  
In dieser Kammer sind 4 Generatoren, die mit dem Teleporter in 8 verbunden werden können (Reparatur Probe!). ROTE ZONE!
- 8 – Teleporterzimmer**  
In dieser Kammer befindet sich die Teleporterkontrolle (offline) sowie zwei Phasenspulen für den Teleportmechanismus. Wurde die Energie wiederhergestellt [7] und der Computer gehackt (Probenmodifikator -2),

wird die Anlage wieder aktiv und ein Teleport ist möglich. Nach einem Teleport brennt eine Phasenspule irreparabel durch. Die Aktion kann dazu verwendet werden, die Skorpionmutter auf das Teleporterfeld zu locken und dann den Teleport auszulösen. Dies transportiert die Mutation letztlich auf die orbitale Zeusstation, wo sie im Vakuum verendet. Im Datenkern des Computers finden die SCs einen Eintrag über das mysteriöse ICARUS Projekt:

**Arbeitsanweisung # 77182717270019-G5**  
**Datum: 15.5.2112**  
 Sie erhalten die nötige Teleporterausrüstung, um die Icarus zu versorgen. Die Reise nach A.C. wird lange dauern, daher ist sie auf große Mengen spaltbarer Materialien angewiesen. Sie haben 85 Tage Zeit, alle Behälter mit atomarem Restmüll zu lokalisieren und zur Icarus zu teleportieren. Die Koordinaten zur Teleportation sind [einige Zahlen]. Danach brechen sie ab, zerstören die Ausrüstung und kehren zurück. Zum eigenen Schutz haben wir in der Teleporterkonsole zwei Plasmagewehre zum Schutz gegen Agenten der Delta Corporation deponiert. Wir wünschen Ihnen viel Glück. Direktor Samuel Van Dorn  
 Abteilungsleitung Icarus-Projekt  
 Reticulum Konzern

PS: Passwort für das Projekt Icarus Dossier ist „IPX112“

