



# DIE LEUCHTENDEN TUNNEL

Ein GS - Abenteuer von David Reichgeld und Stefan Buhoven

**GAMMA - BOX**

Szenario Code: GS-B-11  
 Erfahrungsstufen: 4-8  
 Ort: Mittland  
 Strahlungszone: grün  
 Gammapunkte: 2

„Die Leuchtenden Tunnel“ können in Kombination mit GS-B-10, „Der Kult der Reinigung“ oder als separates Abenteuer gespielt werden. Die SCs sind in ein Höhlensystem eingedrungen und in diesem eingeschlossen worden. Ihr Weg führt nur durch einen Tunnel in Richtung Nordwesten. Auf der Hälfte des Tunnels (der vielleicht noch mehr Gefahren und Begegnungen birgt), erreichen sie eine unterirdische Anlage aus der Zeit der Minenarbeiten hier [1].

**1 – Alter Tunnel**

Ein altes Schienensystem führt von Südost nach Nordwest. Der Tunnel ist in Richtung Norden nach 200 Metern und in Richtung Süden nach 1 km eingestürzt und unpassierbar.

**2 – Arbeiterlager**

Eine alte Lagerstätte für verrostetes Werkzeug und Ersatzteile für die Schienen. In den Ersatzteile lebt ein **Mimic**, der sich als Werkzeugkoffer tarnt.

**3 – Zugang zum Stollen A-38**

An der Wand des Stollens ist ein „Achtung! Lebensgefahr!“ an die Wand gesprüht. Die Tür in den Tunnel ist geöffnet.

Im Tunnel von [3] nach [4] liegen mehrere inaktive Tellerminen. Von [4] aus leuchtete es grünlich.

**4 – Große Höhle**

Von leuchtenden Pilzen bewachsene Höhle, die von einem **grünen Heptapred** bewohnt wird. In einem Gerippehaufen findet sich 3B:12 und 4C:15. An der Ostwand ist das Gelege des Heptapreds. Der Ausgang nach Süden ist durch eine Grube versperrt, über die zwei Bretter führen. Die Bretter sind morsch und zerbrechen bei 1-10 auf W20 bei Betreten (Sturz von 4 Metern). Im Gang nach [5] kann kurz eine leicht **grüne Silhouette** eines Menschen gesehen werden.

**5 – Südliche Höhle**

Hier liegen die Gerippe der Bergarbeiter, die hier getötet wurden. Darunter auch die Leiche von Ednak, der als **Paranormale Anomalie** durch die Gänge spukt.

**6- Ruhezone**

Eine ruhige Zone. Passend zum ausruhen.



Ednak „arbeitet“ die gesamte Zeit in der Mine und ist daher überall anzutreffen. Angesprochen berichtet er von **Louis**, der alle anderen Arbeiter einen nach dem anderen tötete. Die Gründe hierfür sind ihm nicht bekannt. Er kann den SCs als wandelnde Lichtquelle dienen.

**[7] Teufelsranke**

Die Ranke greift jeden an, der den Gang zwischen 5 und 8 passiert.

**[8] Beschädigter Generator**

Wird er reaktiviert (Reparaturprobe -2) liefert er für 3 Stunden Strom für Beleuchtung und den Aufzug [9].

**[9] Aufzug zur Oberfläche**

Der Aufzug führt an die Oberfläche und damit aus der Mine heraus. Der Schacht kann erklommen werden (-2 Klettern-Probe).

**[10] und [11] Lagerräume**

Befestigter Lagerraum. Hier und in 11 lebt der Nano **Louis**, dessen Identität nur durch seine Verwundung, Zerstörung oder durch telepathischen Scan herausgefunden werden kann. Louis sieht aus wie ein Bergarbeiter und handelt auch so. Auffällig ist die Abwesenheit von Nahrung und Wasser sowie das geringe Alter und der gute Zustand des Mannes. Er wird organische SCs bei passender Gelegenheit im Auftrag der Delta Corporation angreifen. So tat er es auch mit den Arbeitern vor 200 Jahren.

**ABLAUF DES ABENTEUERS**

Es gibt mehrere Möglichkeiten für die SCs, das Abenteuer zu bestehen. Dabei wird ihnen der Nano Louis (**Bandit, Veteran**) sicher in die Quere kommen. Gegebenfalls erhalten die SCs Unterstützung durch den Geist Ednaks.

TEUFELSRANKE					
KÖR:	12	AGI:	7	GEI:	0
ST:	8	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	4	AU:	0
<b>80</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>·</b>
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Tentakel (WB+0) Biss (WB+10, GA-6)			Phytochitin (PA +3)		
unbeweglich	Pflanze kann sich nicht bewegen				
Anschlingen	Bei Treffer wird das Opfer zum Maul gezogen und gebissen. Der Zug dauert 3 Runden. Eine Befreiung gelingt bei einer Probe auf AGI+GE.				
Verschlingen	Verschlingen bei Immersieg und Gegner mehr als zwei Kategorien kleiner, Ziel erhält Malus von 8 auf alle Proben und 5 Schaden (nicht abwehrbar) pro Runde. Befreiung nur durch Immersieg.				
Beute	keine				
GH:	19	GK:	ri	EP:	220