

„Die Kinder des Wurms“

-Eine endzeitliche Sekte in der Welt des Gammazoikums-

Ein Gammalayers-Fanwerk von Constantin Hoppe im Rahmen des
3. Winter-OPC von Greifenklau und Würfelheld

Die Kinder des Wurms sind eine Endzeitsekte, die die Raketenwürmer als gottähnliche Kreaturen anbetet, denen die Herrschaft über die Erde vorherbestimmt ist. Ihre Lager haben sie mittlerweile in den alten U-Bahnschächten einiger Ruinenstädte errichtet, ihr Zentrum liegt jedoch in einem alten Forschungsbunker.

Geschichte:

Die „Kinder des Wurms“ wurden vor nicht einmal 50 Jahren von dem Wissenschaftler Dr. Thomas Gruber (NAN-BIO Stufe 15) gegründet. Die ersten Anhänger des Kultes entstammen einem primitiven Ödland-Stamm, dessen Mitglieder eine alte Bunkeranlage erforschten. Diese galt für sie, wegen der Präsenz mehrerer Raketenwürmer in der Umgebung als heiliger Ort. Dabei aktivierten sie eher zufällig die Cryo-Schlaf-Kapsel von Dr. Gruber. Dieser hatte schon zu Vorkriegszeiten an der Entwicklung der Raketenwürmer mitgewirkt und erkannte schnell, dass seine Schöpfung sich dem Leben in der Post-Apokalypse angepasst hatte. Gegenüber den primitiven Ödländern, konnte er sich durch sein Wissen und seine Fähigkeiten sehr schnell als gottgesandter Führer des Stammes etablieren. Daraufhin nutzte er den schon vorhandenen Wurm-gott-Glauben aus, um seine Forschungen weiter zu betreiben. Die einfachen Anhänger wissen nichts von Dr. Grubers Zielen, sondern sehen nur seine, für sie gerade zu göttlichen Fähigkeiten in der Manipulation von Raketenwürmern.

Ziele und Doktrin:

Das Ziel des Kultes ist für die Anhänger die Raketenwürmer über die gesamte Erde zu verbreiten und dadurch eine Zeitenwende für die Herrschaft über den Planeten zu erreichen. Dr. Gruber hat jedoch noch ein weiteres Langzeitziel, von dem seine Anhänger nichts wissen: Er möchte zusätzlich die vollständige Kontrolle über diese Wesen. Da er dazu jedoch erhebliche Mittel für die Aufzucht junger Würmer und die Forschung über deren Entwicklung aufbringen muss, nutzt er alle Möglichkeiten zur Verfolgung seines Zieles. So besteht eine der bevorzugten Kult-Taktiken darin, junge Würmer in besiedelten Gebieten auszusetzen und die Ödland-Siedler dann zu horrenden Abgaben zu zwingen, wenn sie die Monster wieder los sein wollen. Dem Kult sind, durch den Zugriff auf den alten Forschungsbunker, bereits einige wichtige Erkenntnisse über die Raketenwürmer zu Teil geworden. Durch diese war es ihnen möglich ein Gerät zu entwickeln, welches Raketenwürmer aus der näheren Umgebung anlocken kann. Desweiteren kennen sie einige Geruchsstoffe, über die die Raketenwürmer bis zu einem gewissen Grad kontrolliert werden können. Die Feinde der Kultanhänger sind vor allem die Bundestempler, sowie die Maschinenwesen der Roboternationen, da diese beiden Gruppierungen am ehesten in der Lage sind, ihren Umtrieben Einhalt zu gebieten. Die Anhänger wissen nicht, dass sie mit Dr. Gruber selbst einem Maschinenwesen dienen und sehen ihn nur als alterslosen Auserwählten ihres Wurm-gottes.

Anhänger:

Die „Kinder des Wurms“ setzen sich vor allem aus den Nachfahren der ursprünglichen Stammesgemeinschaft zusammen, aus der der Kult entstanden ist. Dementsprechend sind die Anhänger auch nur im Umgang primitiver Technik geübt (TL 1), haben aber meist auch

Zugriff auf höher entwickelte Technologien (bis TL 3). Neue Mitglieder werden gerne „rekrutiert“ in dem sie als kleine Kinder aus ihrer Heimat entführt werden, oder als Tribut an den Kult überführt werden. Dabei ist es dem Kult egal, welchem Volk ihre Anhänger entstammen, mit Ausnahme von Nanos (die auch keine Kinder haben). Weiterhin sind Hulk-Kultisten extrem selten. Zurzeit besteht der gesamte Kult aus knapp 200 Mitgliedern, die sich in ca. 5 Stammesgruppen aufgespalten und über das Ödland Mittlands verteilt haben (Werte wie Banditen). Jede dieser Gruppen hat Zugriff auf 1-2 Raketenwürmer, die sie in der Nähe ihrer Lager angesiedelt haben. Die Stammesführer/Schamanen der verschiedenen Gruppen sind in der Regel Telepathen (Werte wie Kultisten/Priester), die besonders häufig über die paramentale Kraft „Tierbefehl“ verfügen, die sie ohne zusätzliche Erschwernisse auch auf Raketenwürmer anwenden können. Die Gruppe die den Bunker und Dr. Gruber bewacht, ist sehr gut bewaffnet und ausgebildet (Werte wie Söldner/Veteranen).

Hierarchie:

Der Kult der „Kinder des Wurms“ folgt keiner sonderlich strikten Hierarchie, als grobe Ränge können Neulinge, Jäger, Stammesführer und der Auserwählte des Wurms (Dr. Gruber) angesehen werden. Neulinge sind noch Kinder oder junge Erwachsene, denen noch keine großen Aufgaben zugeteilt wurden. Jäger sind die typischen Mitglieder des Kultes und werden mit den alltäglichen Aufgaben beauftragt. Die Stammesführer stellen die regionalen Kultführer dar und sind gleichzeitig die Priester ihrer Gemeinschaft. Jeder Stammesführer bildet mehrere Schüler aus, die bei dessen Ableben seine Position übernehmen. Die Entscheidung wer dies sein soll, fällt meist durch einen „Wurmentscheid“. Bei einem solchen, werden alle Beteiligten in dem Jagdrevier eines Raketenwurms ausgesetzt, dem Letzten der überlebt wird das Recht der Nachfolge zuteil.

Szenario-Ideen:

- Die SC-Gruppe wird von einer Enklave darum gebeten, einen gefährlichen Raketenwurm aus der Umgebung ihres Heimes zu vertreiben. Leider kommen sie dabei einer Gruppe von Kultisten in die Quere (2 pro SC), die sie für Feinde des Wurm-gottes halten und bekämpfen werden.

- Die SCs entdecken eine Bundestempler-Patrouille (4 Knapen und 1 Landsknecht, zum Teil schwer verletzt) die von zwei Raketenwürmern attackiert wird. Wenn die Helden den Bundestemplern helfen, können sie gemeinsam die Würmer in die Flucht schlagen. Danach bittet der Anführer der Bundestempler die Gruppe darum, den Angriffen von Raketenwürmern in der Umgebung nachzugehen, die in der letzten Zeit dramatisch gestiegen sind. Dadurch kommen die SCs einer Kultgruppe auf die Spur und können sich durch deren Ausschaltung auch einen guten Ruf bei den Bundestemplern erarbeiten.

- In den U-Bahn Schächten einer Ruinenstadt hat sich eine Kult-Gruppe festgesetzt und hat damit begonnen, die vorherigen Bewohner (vor allem Degenerierte und andere Mutanten) mittels ihres Raketenwurms aus den Schächten zu vertreiben. Da diese Vertriebenen die Umgebung der Ruinenstadt noch unsicherer als sonst machen, könnten die SCs darauf aufmerksam werden.

