



MENSCHEN

FLEISCH



Ein GS - Abenteuer von David Reichgeld und Stefan Buhoven

GAMMA - BOX

Szenario Code: GS-B-06
 Erfahrungsstufen: 3-7
 Ort: Mittland
 Strahlungszone: blau
 Gammapunkte: 1

Die Bewohner einer Enklave bitten die SCs um Hilfe. Mehrere Dorfbewohner sind in den letzten Wochen spurlos in der Nähe der alten Mine verschwunden.

Wenn die Charaktere die Mine untersuchen, treffen sie auf eine kannibalistische **Degeneriertenfamilie**, die noch 4 der Dorfbewohner festhalten, einen Großteil aber bereits getötet und verspeist haben.

Ob sie das Szenario eher als reines Hack&Slay oder Horrorszenario als „Wrong Turn“, „The Hills have Eyes“ oder „Saw“ benutzen, sei Ihnen überlassen. Das Abenteuer enthält einige „Blood and Gore“ Elemente und ist für volljährige Dungeonslayer gedacht.

1 – Haus der Familie Heimlich

Auf der Veranda steckt ein aufgespießter Frauenschädel, der von Fliegen umsurrt ist. Im völlig verdreckten Haus liegen überall Menschenknochen. In einem Kochtopf brutzeln entnommene Organe. In den Weinflaschen wurde heparinversetztes Menschenblut abgefüllt. Die Betten sind dreckig und blutbesudelt. Eine Knochenflöte liegt in einer Schale mit Spielzeug, welches ebenfalls aus Menschenknochen gefertigt ist.

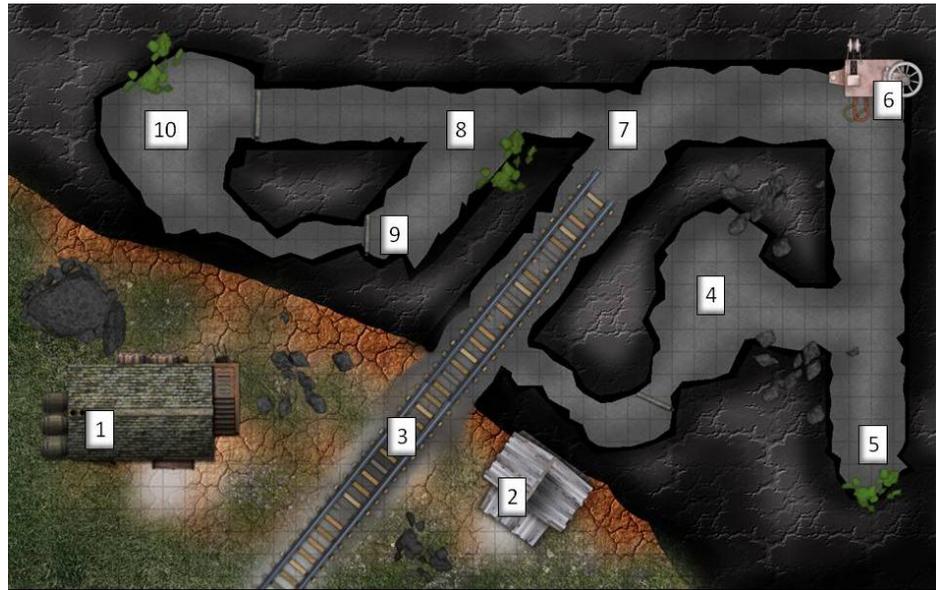
Hinter dem Haus liegt ein ausgeweideter, enthaupteter Körper auf einem Tisch.

In einem Schrank befinden sich mehrere Medikamente, darunter 2x Amphetamin, 2x Neuracel, 1x Hemanep, 2 Brilliance sowie zwei Medsets.

Im Haus versteckt sich **Schantalle**, die jüngste, aber gewiss nicht ungefährlichste Tochter der Heimlichen, die mit einem Messer bewaffnet ist und nur mit einer Wahrnehmungsprobe - 6 entdeckt wird. Sie wird vor allem isolierte SCs hinterrücks angreifen (Überraschung) und sich schnell wieder zurückziehen. Im Obergeschoss wohnt **Oma Truthild**, eine zahnlose Kannibalin, die sich aber mit ihrem Stock wehren kann.

2 – Das Schlachthaus

Hier hängen 5 ausgeweidete menschliche Kadaver von der Decke. Das ganze Haus ist von Fliegen umsurrt. **Kevyinn** und **Donni**, die erwachsenen Söhne, „arbeiten“ hier normalerweise.



3 – Schienen

Das alte Schienenwerk. Im Eingang zur Mine ist die LINKE Seite mit insgesamt 6 Tellerminen gesichert (W20+10 nicht abwehrbarer Schaden).

Draußen ist der **degenerierte Hund „Happa“** (HÄ+2) der Familie angekettet, der immer mal wieder an dem verrottenden Kadaver eines Ödländbewohners nagt.

4 – Werkzeuglager

Im alten Werkzeuglager arbeitet **Donjak**, der älteste, dümmste aber auch stärkste Sohn der Familie. Dabei hat er immer einige Unterarme und Beine in einem Eimer als Rationen. Seine Spitzhacke ist auch nicht nur für die Abbauzone bei [5] einsetzbar...

5 – Abbauzone

Hier schürfte die Familie nach Metallen und Silber. Allerdings ist die Strahlung hier (ORANGENE ZONE) relativ hoch. **Donjak** arbeitet hier oder hält sich bei [4] auf.

6 – Generator

Der Stromgenerator, der der Mine genügend Licht liefert. Am Generator befinden sich einige Kanister Benzin.

7 – Kreuzung

An der Kreuzung hängt ein Beutel mit getrockneten Gliedmaßen – zum Knabbern nebenbei.

8 – Zweite Kreuzung

An der Kreuzung arbeitet **Papa Nobbi** an der Stabilisierung des Ganges.

9 – Scheintüre

Die Tür zu [10] ist mit einer Granate gesichert.

10 – Hauptraum

In diesem Raum trifft sich die Familie deutlich häufiger als im „viel zu hellen“ Haus.

Im südlichen Teil ist ein Pferch für die 4 misshandelten Gefangenen. Im nördlichen Teil befinden sich Möbel aus dem Haus, ein ausgebrannter Fernseher, ein Schreibtisch, ein Esstisch mit Stühlen, ein mit einer kompletten Menschenhaut bespannter Rahmen, sowie ein alter Schrank mit einigen Waffen (3 Flinten, 10 Magazine, 2 Macheten, 2 Messer).

Im Hauptraum halten sich meist die adipöse **Mutter Berbel**, ihre inzestiose **Tochter Schackeline** und der fette **Onkel Walta** auf. Am Tisch sitzt (gefesselt) **Opa Alois**, der (mittlerweile ein Zombie) immer mal wieder von seiner Familie gefüttert wird. Kommt es hier zum Kampf, wird die Familie Alois befreien. Er wird jedoch jeden angreifen, nicht nur die SCs oder die Gefangenen.

Werte der degenerierten Familie:

Schantalle: Teen (heroisch)
Schackeline, Donjak, Kevyn und Donni: Zivilist, Erwachsener 25j (Donjak: Anführer-Modifikation); **Berbel** und **Nobbi:** Zivilist 40j,
Onkel Walta: Zivilist, 55j **Oma Truthild:** Zivilist, Greis; **Opa Alois:** Zombie, **Happa:** Hund
 Alle Heimlichen sind im Besitz einer Flinte und einer Machete.

Beute:

In [10] lagert die Beute der Familie: 650 Battsens sowie 4A:10, 6B:20, 6C:20, 3D:20, 1E:10