



# DER KULT DER REINIGUNG

ein GS - ABENTEUER VON DAVID REICHGELD UND STEFAN BUSHUVEN

**GAMMA - BOX**

Szenario Code: GS-B-10  
 Erfahrungsstufen: 1-4  
 Ort: Mittland  
 Strahlungszone: gelb /rot  
 Gammapunkte: 1

Die Delta - Corporation hatte zum Ende der Zivilisation an vielen Stellen Tiefengrabungen und Bohrungen durchgeführt. Als die Apokalypse über die Welt hereinbrach, wurden diese Gruben verlassen und teilweise neu besiedelt. In dieser Grube waren es wurm- und hydrenartige Organismen. Die Grube wird von Banditen und Kultisten der Kirche der Reinigung nun als Opfergrund genutzt.

**Der Auftrag**

Die SCs erhalten den Auftrag, einige durch den Kult verschleppte Dorfbewohner zu finden und zurückzubringen. Vielleicht sind sie jedoch auch selbst die Gefangenen, die bald den „reinen“ Grubentieren vorgeworfen werden.

**Die Messe**

Egal ob die SCs selbst Gefangene sind oder von Außen das Spektakel beobachten, sie werden jedenfalls Zeuge, wie der Kran einen Käfig mit Opfern in die grün leuchtende Grube absenkt und danach nur verdaute Überreste wieder aus der Grube hervorkommen.

Wie sie nun weiter vorgehen, bleibt Ihnen überlassen.

**1 – Zelt des Priesters**

Hier residiert der **Priester Kassan** (Kultist, Priester). Das Zelt wird immer von **zwei Banditen** (erfahren) geschützt. Im Zelt ist auch die Kultkasse: 1500 Battens. Das Tagebuch offenbart, dass Kassan einen **Synosarx** züchten will, was in einer großen Opfer aller Kultmitglieder in 2 Tagen geschehen soll.

**2 – Kultplatz**

Hier kommen die Anhänger des Kultes alle 2-3 Tage zu einer Opferung zusammen (bei einer Messe 3W20 Kultisten, Novizen sowie 1W20 erfahrene Banditen).

**3 – Alter Traktor**

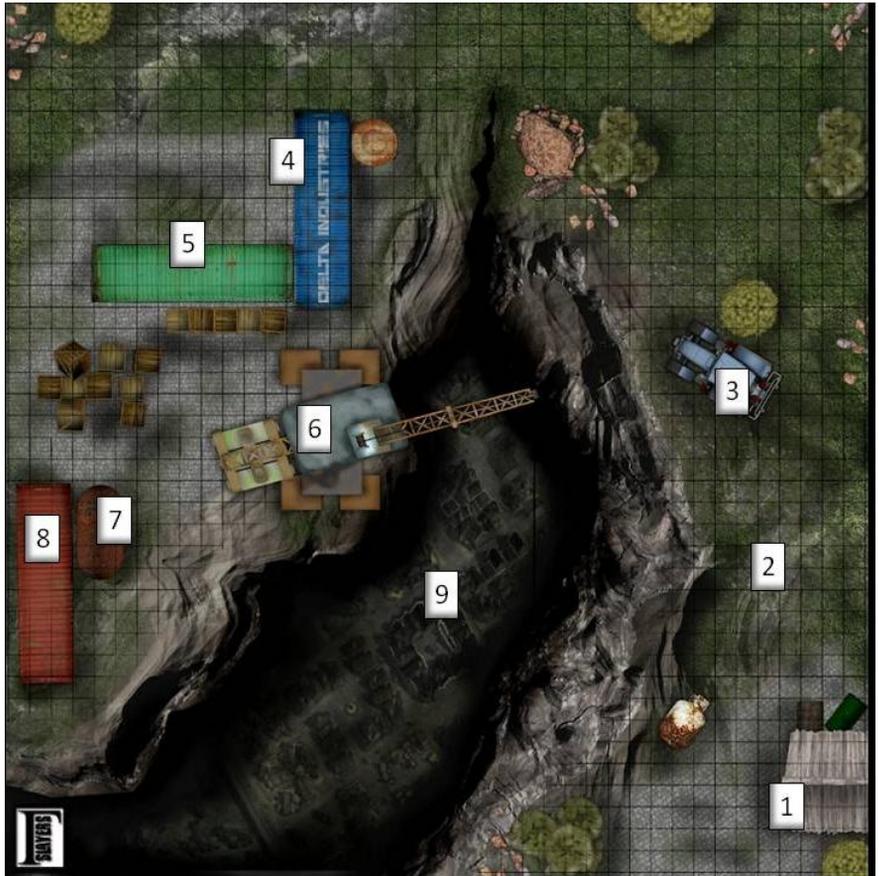
Diesen nutzt Kassan als Podium. Auf dem Traktor ist ein Podest aufgeschweißt. In diesem befindet sich in einem Geheimfach eine **Schwere Pistole +1**.

**4 - Wohncontainer I**

Hier leben ständig SCx2 Kultisten (Novize) sowie 1 Bandit (erfahren) / SC.

**5 – Wohncontainer II**

Hier leben ständig SC Kultisten (Novize) sowie 1 Bandit/SC.



**6- Kran**

Der Kran wird mit Energie über [7] versorgt. In der Kanzel ist ein Versteck (500 Battens).

**7 – Generator**

Ein Benzingenerator mit einem relativ großen Tank. Er wird für den Antrieb des Krans genutzt. Der Generator ist ständig von 2 Banditen (Erfahren) bewacht.

**8- Wohncontainer III (Gefängnis)**

Hier sind die Gefangenen untergebracht. Die Wachen von [7] wachen auch über 8.

**9- Die Grube ☼**

Die verstrahlte Grube (rote Zone) beinhaltet 2/SC grün leuchtende **Grubenwürmer**, die sich (bei genügend Input = Opferung) bald zu einem **Synosarx** zusammenschließen werden.

**Zeitplan**

Tag 0 Die erste Messe, die SCs kommen an.  
 Tag 2 Die letzte Messe. Opferung aller Kultisten, Erwachen des Synosarx

**GRUBENGEWÜRM**

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	0
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	5	GE:	1	AU:	0

+	*	♻️	🔪	🔥	☀️
42	12	10	1	12	-
BEWAFFNUNG			PANZERUNG		
Biss (WB+2, GA-2)			Chitin (PA +1)		
Anfällig	Doppelter Schaden durch Feuer und Plasma				
Regeneration	Regeneriert jede Runde LK in Höhe des Probenergebnisses mit PW: KÖR.				
Beute	keine				
GH:	3	GK:	gr	EP:	97

**Optional:**  
 Die Grube birgt den Zugang zu einem Höhlensystem. Siehe GS-B-11.