

GAMMASLAYERES

DAS NEST

Ein GS-Szenario von Stefan Bushuven

Erfahrungsstufen: 1-4
Ort: überall in Postfalica möglich
Gamma-Punkte: 1
Strahlungsniveau: grün
Erfahrungspunkte: 75 EP

Das Nest ist eine Raststätte im Ödland, die beinahe überall in Postfalica oder darüber hinaus stehen kann. Da sie von keiner der großen Parteien beansprucht wird, eignet sich gut als Treffpunkt für Söldner, Unterhändler, Spione und andere, die gern „unter sich“ bleiben. Bislang tolerieren alle in der Umgebung die Bewohner des Ortes, die sich übrigens auch gut gegen Eindringlinge zur Wehr setzen können.

BEWOHNER

Die Raststätte wird von der sechsköpfige Familie Herrer geführt. Diese werden von zwei „Adoptierten“ unterstützt und durch den Hund „Eppel“ geschützt.

(1) Lukas Herrer, 48, Familienvater, Ruinengeborener Kämpfer (Werte: heroischer Powerritter-Landsknecht, Plasmapistole, Schrotflinte). Lukas gehörte einst den Bundestemplern an, stürzte aber in der Nähe mit seinem Luftschiff ab. Von Mara gepflegt schwor er seiner Verpflichtung ab und übernahm die Raststätte von ihrem Vater Seto. Der schwarzhaarige Muskelberg ist gerecht und rechtschaffend. Mit den Templern will er aber nichts mehr zu tun haben.

(2) Mara Herrer, 42, Mutter, Ruinengeborene Telepathin (Werte: Zwielfichtige, Messer, Pistole, Sprüche bis Stufe 8). Mara lebt seit ihrer Kindheit hier. Sie verbarg ihren „Fluch“ lange, den sie aber auf den jüngsten Sohn Kelan vererbt hat. Mara gilt als gütig und weise. Einige Gäste suchen sie auf, wenn sie Hilfe und Heilung benötigen

(3) Seto Zerring, 79, Greiser Vater von Mara (Werte: Zivilist: Greis). Der dürre Seto ist blind und dement. Nur wenige Lichtblicke scheinen seinen trüben Verstand Erhellung zu geben. Seto sitzt meist im Schankraum und beobachtet die Gäste.

(4) Josa Herrer, 21, Ruinengeborener Streuner (Werte: Bandit erfahren). Josa ist der älteste der drei Kinder Maras und Lukas. Der athletische blonde Junge jagt gern und erkundet häufig die Gegend. Kaum jemand kennt das Umland mit seinen Tücken besser. Josa liebt ein Mädchen aus der nahen Siedlung. Dies ist bislang ein Geheimnis.

(5) Ira Herrer, 19, Ruinengeborene Tech (Werte: Zivilist-Teen) Die kahlgeschorene und wortkarge Tochter mit einige Tätowierungen an den Schläfen ist die Technikerin des Hauses. Es scheint so, dass nichts ihr zu schwierig ist - auch nicht die alte Powerrüstung ihres Vaters, die im Keller der Tankstelle verborgen wurde.

(6) Kelan Herrer, 10, ruinengeborener Telepath (Werte: zivilist-Kind). Kelan ist ein nachdenklicher und wortkarger Junge, dessen telepathsische Kräfte immer wieder zu Ausbrüchen von Gewalt führen. Mara hat alle Hände voll zu tun, den frustrierten und verängstigten Jungen zu besänftigen.

(7) Pela, 22, ruinengeborene Streunerin (Werte: Banditin erfahren). Pela kam vor 3 Jahren als Liebessklavin zu der Familie. Lukas befreite sie und gab ihr eien Arbeit. Seitdem ist die dankbare Pela Köchin und Bedienung. Ihrem alten Beruf hat sie endgültig abgeschworen.

(8) Juiblex, Host. Ira fand Juiblex auf einem Schrottplat und reparierte die schwebend Kugel, die seitdem als Jukebox in der Raststätte herumfliegt. Kommuikation ist dem Host nicht möglich. Woher er stammt und was sein Aufgabe war ist unbekannt.

HÄUFIGE BESUCHER

(9) Japs (Ruinenläufer-Hüter) - der alte Japs kommt bisweilen mit seinem abgerichteten Arachnomech hierher, um Waren zu tauschen. Er ist wie Lukas ein ehemaliger Bundestempler

(10) Tarak (Rosc-Tech Stufe 7) - Der verweste Rosc Tarak kehrt hier häufig auf der Durchreise ein. Seine Motive sind aber allen unklar.

(11) Elba, Jaros und Kadha - Die drei Kids vom Stamm der Lampionkinder sind ebenfalls häufiger auf der Durchreise. Sie staunen immer wieder über die Wunder die Ihnen begegnen.

ORTE

A - Gasthaus - Dieses Haus ist der Dreh- und Angelpunkt. EHir lebt die Familie. Lagerräume und Krankenzimmer inklusive.

B - Tankstelle - Neben Treibstoffresten und einer Werkstatt ist hier nicht sehr viel los. Im Keller steht Lukas Powerrüstung.

C - Gästehaus - Hier kommen die Gäste unter

D - Supertruck - Ein alter Amagasa-Truck der nun als Lagerhaus dient.

ABENTEUERIDEEN

(1) Offene Rechnungen Kassia Prima, eine Bundestemplerin ist mit ihrem Knappen Neo auf Durchreise und erkennt Lukas als alten Kampfgefährten. Aufgrund seiner Untreue wird sie Lukas hinrichten wollen und beginnt schnell einen Kampf. Die SCs können eingreifen oder durch Verhandeln einen Zweikampf in Powerrüstung erwirken.

(2) Der Sturm Kelan erfährt eine massive Veränderung seiner Telepathie, die den jungen zu einer unberechenbaren Gefahr macht. Mit ilfe telepathischer Kräfte projiziert er seine Träume, angefangen von Zombies bishin zu gewaltigen Raketenwürmern und einer Vision von einer Templerinvasion.

(3) Der Spion - Bei der Erkundug der Umgebung findet man Setos Leiche. Doch der alte Mann saß doch gerade noch in der Raststätte. Ein Nano mit einem Psi-Emissions Chip hat ihn hier ersetzt und schon sehr lange als Späher und Spion gearbeitet.

(4) Der Angriff - Eine Bande Degenerierte greift die Raststätte an. Es gilt sich nun zu verteidigen.

(5) Der Blob - unter der Anlage lebt ein gewaltiger Blob (grüner Blob, episch), der Nachts aus dem kanal kriecht. Wenn er geschlagen ist, bleibt ein Kanal unter der alten Autobahn voller Schätze...oder dem Tod...

(6) Grüne Gefahr - Eine Unwaldspore stürzt in der Umgebung ab und schnell breitet sich die Grüne Hölle nahe der Raststätte aus.

