

# SAVAGE WORLDS

## ENCOUNTERS



## ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Savage Worlds Encounters 03

**Ort:** Urwald Südamerikas

**Zeit:** Mitte der 1950er Jahre

Die Spielercharaktere sind im Flugzeug über Südamerika unterwegs, als dieses, durch einen Unfall oder vielleicht Sabotage eines Feindes, mitten im Urwald abstürzt. Sie überleben den Absturz zwar, befinden sich aber irgendwo im südamerikanischen Dschungel und müssen nun versuchen, einen Weg zurück in die Zivilisation zu finden.

Schon im Auftakt gibt es viele Möglichkeiten für dramatische Situationen.

Vielleicht müssen sich noch einige brauchbare Gegenstände aus dem Wrack geborgen werden, bevor die Maschine explodiert oder einen Abhang hinabstürzt? Vielleicht muss aber auch ein verletzter Mitreisender oder der Pilot geborgen und versorgt werden. Dies kann die Weiterreise etwas erschweren, da der Dschungel zusätzlich die ein oder andere Gefahr wie wilde Tiere oder Krankheiten birgt. Wenn die Charaktere sich zuvor noch nicht kannten, ist es zudem eine gute Gelegenheit, erste Bande zu knüpfen.

### **DAS DORF DER EINGEBORENEN**

Nach einiger Zeit im Urwald werden die Spieler schließlich auf ein Eingeborenen-dorf stoßen. Allerdings finden sich zunächst keine Lebenszeichen, dafür aber anscheinend Kampfspuren. Ein letzter Bewohner verbirgt sich im Dorf und zeigt sich, sowie er sicher ist, dass die Charaktere keine Feinde sind. Er erzählt in gebrochenem Englisch, dass sein Dorf vom „Weißen Teufel“ und seinen dämonischen Affen heimgesucht worden sei und dass dieser alle anderen Einwohner entführt hätte. Er selber hielt sich versteckt und entkam so

dem Angriff. Er bittet nun die Charaktere um Hilfe und weist ihnen den Weg zum Tempel, wo sich der „Weiße Teufel“ mit seinen Ungeheuern versteckt hält. Zudem warnt er sie aber auch noch vor dem so genannten *Imbunche*, einer lokalen Legende. Ein missgestaltetes Wesen mit verdrehtem Kopf und einem an seinem Nacken verwachsenen Bein. Dieses Monster soll den Eingang zu einer Höhle im Tempel bewachen.

### **DER TEMPEL DES WEIßEN TEUFELS**

Der Tempel ist eine alte Stufenpyramide, im Laufe der Jahre vom Urwald zwar überwuchert, aber anscheinend immer noch zugänglich. Der Eingang wird von zwei Kriegsaffen bewacht. Im Inneren des alten Tempels finden die Spieler auch den Eingang zu einer Mine, welcher von besagten „Imbunches“ (in Wahrheit fehlgeschlagene Experimente des



flüchtigen Nazi-Wissenschaftlers Dr. Wilhelm Fux) bewacht wird. Dort müssen die zu rettenden Dorfbewohner schuften und werden von weiteren Kriessaffen beaufsichtigt.

Wenn die Charaktere tiefer in den Tempel vordringen, stoßen sie schließlich auf ein Labor. Dort versucht Dr. Fux den perfekten Übermenschen zu erschaffen und wie es aussieht, steht er kurz vor der Vollendung. Dieses in seinen Augen perfektionierte Exemplar soll der Erste Übermensch einer ganzen Generation zur Gründung eines neuen Reiches sein. Es ist also an den Spielern, den wahnsinnigen Wissenschaftler, seine genetisch und mechanisch verbesserte Affenarmee sowie seine menschengeschaffenen Monster aufzuhalten und die gefangenen Dorfbewohner zu befreien.

### WIE GEHT ES WEITER

Gelingt es den Spielern, Dr. Fux zur Strecke zu bringen, oder kann er womöglich fliehen und Rache schwören? Stellt sich seine Kreatur letzten Endes als weniger mörderisch und nur missverstanden heraus? Wenn sie niemand aufhält, werden die Kriessaffen und Imbunche jedenfalls auch weiterhin in der Gegend für Schrecken sorgen.

## KRIESSAFFE

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W6, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Schießen W8, Überreden W4, Überleben W6, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 8; **Parade:** 6; **Robustheit:** 9

**Spezialfähigkeiten:**

**Biss/Fäuste:** Strä+W4

**Bewaffnung:** AK-47: 24/48/96, 2W8, PB 2, FR 3, 30 Schuss oder MG42: 30/60/120, 2W8+1, PB 2, FR 3, 100 Schuss.

**Größe 2:** Kriessaffen werden bis zu 2,40 m groß und wiegen über 500 kg.

**Talent:** Ruhige Hände (s. SWAE S. 43).

**Wildheit:** Sobald er angeschlagen wird, muss dem Kriessaffen ein Willenskraftwurf gelingen, oder er gibt seinen tierischen Instinkten nach und flieht (gerades Ergebnis) oder greift rücksichtslos an (ungerades Ergebnis, s. SWAE S. 105f).

**Optionen:**

**Cybergliedmaßen:** Die verchromten Cybergliedmaßen der Affen verursachen Strä+W8.

**Panzerplatten:** Dem Kriessaffen wurden dicke Rüstungsplatten implantiert. Er erhält Rüstung +2 für Robustheit 11 (2).



## DR. WILHELM FUX

Nach dem Untergang des dritten Reiches floh Fux nach Südamerika. Dort versucht der Altnazi und Mitglied im Geheimbund der Schwarzen Sonne seine Pläne zu vollenden und sich an seinen Feinden zu rächen.

### IMBUNCHE

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W4

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W10, Überreden W4, Provozieren W6, Kämpfen W6, Heimlichkeit W10, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 5 (Sprintwürfel W4); **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Hässlich (leicht)  
**Talente:** Ausweichen (SWAE, S. 41)

**Ausrüstung:** Schartiges Messer (Stä+W4)

#### Spezialfähigkeiten:

**Größe -1:** Imbunche sind etwa 1,30 groß.

**Restlichtsicht:** Imbunche ignorieren Abzüge für *Düstere* und *Dunklere Beleuchtung* (aber nicht *Vollständige Finsternis*).

**Wandkrabber:** Die verdrehten Gliedmaßen eines Imbunche ermöglichen es ihm an Wänden mit seiner normalen Bewegungsrate zu klettern.



### „ÜBERMENSCH“

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 4; **Parade:** 6; **Robustheit:** 8 (1)

#### Spezialfähigkeiten:

**Fäuste:** Strä+W4

**Berserker:** Patchworkmenschen sind *Berserker* (s. SWAE S. 38).

**Furchterregend:** Variabler Malus, je nach Zustand des Körpers

**Furchtlos:** Patchworkmenschen sind immun gegen Furcht und *Einschüchtern*.

**Konstrukt:** (s. SWAE S. 177).

**Langsam:** Bewegung 4 und Sprintwürfel W4

**Lederhaut:** Rüstung 1.

#### Optionen:

**Entladung:** Der Patchworkmensch kann die ihn antreibende Energie fokussieren und auf Feinde schleudern. Dies wirkt wie die Macht *Geschoss* (s. SWAE S. 160) und wird mit Willenskraft gewürfelt, wobei die Machtkosten die Erschwernis darstellen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Patchworkmensch eine Stufe *Erschöpfung*.

Erdaucht und geschrieben von: Markus Heinen

Regeltexte: Michael Mingers

Lektorat: Vanessa Heinen

Cover und Illustrationen: Markus Heinen

Layoutdesign: Markus Heinen

Satz und Fahne: Thomas Michalski

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

© 2020 DORP GbR

Für das Szenario werden die Regeln der Savage Worlds Abenteueredition von Ulisses Spiele verwendet.

Mit besonderem Dank an unsere Unterstützer auf Patreon, die uns durch ihre Großzügigkeit den Druck und die kostenlose Verteilung ermöglicht haben.