

SAVAGE WORLDS

ENCOUNTERS



DER SILBERNE TERROR

Savage Worlds Encounters 04

Ort: U.S.A.

Zeit: Mitte der 1960er Jahre

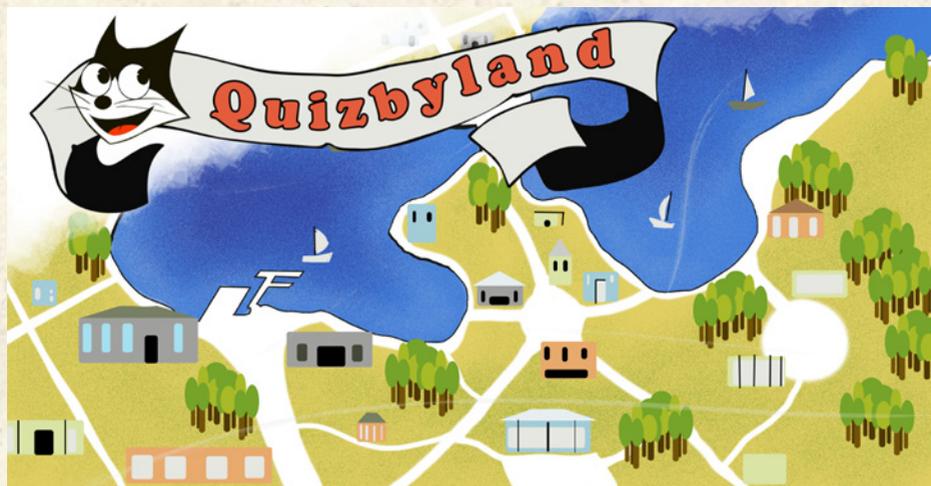
Als es in dem beliebten Freizeitpark von Mr. Quizby zu seltsamen Vorfällen kommt und eine anonyme Quelle sich bezüglich brisanter Vorgänge meldet, werden die Helden entweder offiziell angeheuert, der Sache auf den Grund zu gehen oder sie recherchieren aus eigenen Motiven. Sei es, weil sie eine Story wittern oder weil sie persönlich betroffen sind.

In beiden Fällen werden sie allerdings auf großen Widerstand stoßen. Entweder möchte man sie mit dürftigen Informationen abspeisen, um sie so schnell wie möglich wieder loszuwerden oder man versucht gar aktiv ihre Nachforschungen zu behindern. Die anonyme Quelle hatte sich zuvor per Brief an die Helden gewandt und darin von ungeheuerlichen Vorgängen berichtet. Unterzeichnet war die Nachricht nur mit H.G.

WILLKOMMEN IN QUIZBYLAND

Gegründet wurde Quizbyland Ende der 50er Jahre aufgrund der steigenden Popularität der Filme von Howard Quizby. Das Maskottchen des Parks und auch seiner Firma ist die von ihm erfundene Figur „Quizby Cat“. Der Park selber beherbergt alle möglichen, derzeit beliebten Attraktionen. Die seltsamen Vorkommnisse und der anonyme Hinweis beziehen sich konkret auf die Werkstätten, wo die animatronischen Puppen für die Shows und Fahrgeschäfte entwickelt und gebaut werden.

Angeblich ist nun schon seit einiger Zeit ein führender Ingenieur verschwunden. Dr. Hiram Gibson leitete das Team für die Weiterentwicklung der animatronischen Puppen. Nachforschungen unter seinen Kollegen im Park ergeben, dass er in letzter Zeit nervöser schien und abends länger



alleine im Büro arbeitete. Darum hatte man sich zunächst auch nicht darüber gewundert, dass er tagsüber seltener in den Werkstätten anzutreffen war. Sollten die Spieler hier zu aufdringlich nachforschen, könnte auch der Wachdienst einschreiten. In jedem Fall versuchen die Wachleute die Helden davon abzuhalten, in die gesperrten Bereiche vorzudringen.

SELTSAME VORKOMMISSE IM PARK

Würfle auf die folgende Tabelle, um die Nachforschungen der Spieler auszugestalten:

W6	Vorkommnis
1	Es gibt immer wieder Stromschwankungen und auch kurzzeitig Ausfälle.
2	Einige der animatronischen Figuren scheinen nicht richtig zu funktionieren.
3	Die neueren animatronischen Figuren müssen anscheinend öfters als gewöhnlich gewartet werden.
4	Einige langjährige Techniker wurden plötzlich an andere Stellen versetzt oder gar gekündigt.
5	Unter den Angestellten kursieren Gerüchte über einen mysteriösen Käufer, der sich an Quizbyland beteiligt, aber im Hintergrund bleiben möchte.
6	Es gibt einige gesperrte Bereiche im Untergrund, die vom Personal nicht betreten werden dürfen. Angeblich aufgrund sensibler Technik.

HERZEN AUS STAHL

Es liegt nun an den Helden, möglichst ungesehen in die gesperrten Abteilungen einzudringen. Neben dem üblichen Wachpersonal und den augenscheinlich strikten Sicherheitsvorkehrungen droht auch die Gefahr, dass Howard Quizby seine Beziehungen spielen lässt, um den Helden Steine in den Weg zu legen.



Wenn die Spieler den Spuren nachgehen, stoßen sie schließlich auf geheime Werkstätten unterhalb des Freizeitparks. Darin angekommen, finden die Spieler alsbald ein streng bewachtes Labor, in dem anscheinend die animatronischen Puppen zu autonom agierenden Robotern weiterentwickelt werden. Doch damit nicht genug: Anscheinend sind einige dieser audio-visuellen Puppen hohen Politikern nachempfunden. Wenn sich die Helden der angreifenden Roboter erwehren können, stoßen sie in einer geheimen Kammer auf Dr. Wilhelm Fux (siehe **Savage Worlds Encounters 03: Also sprach Zarathustra**), der nach seiner Flucht aus Südamerika in den 50er Jahren eine Roboterkopie von Howard Quizby anfertigte, um mit dessen Ressourcen weitere Duplikate zu produzieren, mit denen er hochrangige Politiker ersetzen will, um so die Herrschaft im Land zu erlangen.

WIE GEHT ES WEITER?

Die Helden können sicherlich die finsternen Pläne von Dr. Fux vereiteln, aber wahrscheinlich entkommt er ein weiteres Mal. Zudem könnten auch einige der Duplikate bereits in der Bevölkerung platziert worden sein und so gilt es nun, diese Doppelgänger ausfindig und unschädlich zu machen.



WACHMANN

Attribute: Geschicklichkeit W6,
Konstitution W8, Stärke W8,
Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik
W4, Elektronik W6, Kämpfen W8, Reparieren
W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 6

Handicaps: Verpflichtung (leicht - Wachdienst)

Bewaffnung: *Schlagstock*: Stä+W4 Schaden

AUDIO-VISUELLE PUPPE

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

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

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6;

Robustheit: 10 (2)

Talente: Beidhändiger Kampf, Kräftig

Spezialfähigkeiten:

Betäuben: Audio-Visuelle Puppen besitzen
einen elektrischen Angriff, um Gegner zu be-
täuben (s. *SWAE* S. 99).

Eingebaute Schusswaffe: Fingerpistole 2W6
Schaden, 10/20/40, 12 Schuss

Fäuste: Stä+W6

Furchtlos: Audio-Visuelle Puppen sind immun
gegen Furcht und *Einschüchtern*.

Größe: +1

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

Panzerung: Rüstung 2.



Erdacht 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.pengine.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.

© 2024 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.