

SAVAGE WORLDS

ENCOUNTERS



DAS FLÜSTERN DER TOTEN

Savage Worlds Encounters 05

Ort: Nordwest-Sahara

Zeit: Anfang der 1930er Jahre

Eine archäologische Expedition stößt in Französisch-Westafrika, nahe der einstigen Handelsstadt Taghaza, auf eine vom Salz eingeschlossene Nekropole. Alten Überlieferungen nach könnte es sich um den Ruhesitz eines mächtigen „Salzfürsten“ handeln, einem jener lokalen Herrscher, die vor allem durch den Salzhandel in dieser Region reich wurden. Allerdings brach kurz nach Bekanntwerden der Entdeckung der Kontakt zur Expedition ab. Die französische Regierung möchte nun Klarheit und schickt daher die Spielercharaktere (sozusagen als freie Mitarbeiter) in die Region, um herauszufinden, was passiert ist. Waren es Berberstämme oder feindliche Agenten, die die Expedition überfallen haben? Die Wahrheit ist jedoch viel grausamer. Mit der Entdeckung der Nekropole und dem Brechen der Siegel wurden auch die dort eingeschlossenen Ghule wiedererweckt. Eigentlich Leichenfresser, fielen sie jedoch, nach Jahrhunderten ohne angemessene Nahrung, über die Mitglieder der Expedition her.

DAS SALZ DER ERDE

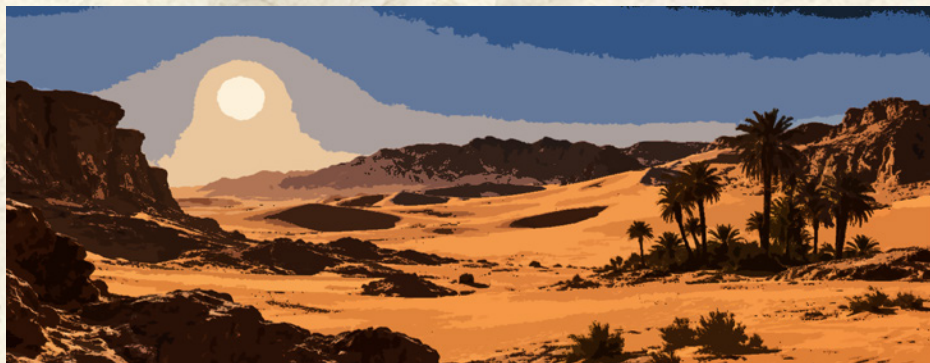
Der Weg führt die Spieler erst einmal durch die glühend heiße und erbarmungslose Sahara (siehe SWAE Seite 117: **Hitze**). Ihr Ziel ist die alte Handelsstadt Taghaza. Früher ein Zentrum des Salzabbaus, liegt sie nun inmitten einer unwegsamen Salzwüste.

Den Weg dorthin kannst du mit allerlei Begegnungen spicken (1W6):

W6 Vorkommnis

- | | |
|---|---|
| 1 | Angreifende Berber (<i>kleiner Kampf oder Scharmützel, siehe Werte im Anhang</i>) |
| 2 | Sandsturm
(-2 oder -4 wegen mangelnder Sicht) |
| 3 | Freundliche Karawane
(<i>alte Geschichten über Ghule möglich</i>) |
| 4 | Giftige Tiere (z.B. Schlange SWAE S. 187) |
| 5 | Patrouille der Fremdenlegion |
| 6 | Fata Morgana |

Unweit der Stadt hatte die Expedition ihr Camp aufgeschlagen und bei Ausgrabungen



die Nekropole unter dem Wüstensand entdeckt. Augenscheinlich wurde das Camp verlassen, es finden sich allerdings noch alle Ausgrabungsgegenstände und sonstigen Hinterlassenschaften. Nur von den Teilnehmern oder Packtieren fehlt jedwede Spur. Bei gründlicher Suche können noch seltsame Spuren gefunden werden, die in Richtung der Nekropole deuten.

DIE NEKROPOLE

Über kurz oder lang führt wohl kein Weg an der Nekropole vorbei. Düster erhebt sich die Öffnung im Wüstensand und eine Treppe führt in die Tiefe. Bei Tage verkriechen sich die Ghule in den dunklen Gängen und Nischen, nur des Nachts kommen sie heraus, um zu jagen.

Wenn sich die Spieler also in die Nekropole vorwagen, so werden sie alsbald in den dunklen, salzverkrusteten Gängen auf die Überreste der unglückseligen Expedition stoßen. Die immer noch hungrigen Ghule werden nun auch Jagd auf die Neuankömmlinge machen. Erschwerend kommt hinzu, dass viele der Gänge über die Jahrhunderte verschüttet wurden oder vom Salz so verkrustet sind, sodass ein normales Durchkommen nur schwer möglich ist. Für die behändigen Ghule stellt dies aber kaum ein Problem dar. Die ge-

fräßigen Unholde haben salzüberkrustet die Zeiten überdauert, daher kann es sich bei einigen „Salzstatuen“ in Wahrheit um noch schlafende Ghule handeln. Als Anreiz, trotz der Gefahren tiefer in die Nekropole vorzudringen, kann es auch Hinweise auf einen gewaltigen Schatz tief im Inneren der Salzkammern geben.

Wie geht es weiter?

Wenn die Spieler die Ghule besiegen oder vor ihnen fliehen können, gilt es, immer noch sicher durch die Wüste zurückzureisen um Bericht zu erstatten. Und wenn es in einer Nekropole Ghule gibt, dann vielleicht auch in anderen.



BERBER

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

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Kämpfen W6, Reiten W6, Schießen W8, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; Parade: 5; Robustheit: 6

Handicaps: Angetrieben (leicht - Freiheitskämpfer)

Bewaffnung: *Gewehr:* 2W10 Schaden, 30/60/120 FRW, PB 2, FR 1, Schuss 1
(Werte Reitpferd: SWAE, S. 186)



GHUL

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

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

Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: 9

Talente:

Spezialfähigkeiten:

Biss/Klauen: Stä+W4

Furchterregend: Jeder der einen Ghul erblickt, muss eine *Furchtprobe* ablegen

Gift: Wer durch den Biss oder die Klaue eines Ghuls *Angeschlagen* wird oder eine *Wunde* erleidet, muss eine Konstitutionsprobe gegen *lähmendes Gift* (siehe SWAE S. 117) ablegen

Nachtsicht: *Ignoriert alle Abzüge für Düstere und Dunkle Beleuchtung (aber nicht Vollständige Finsternis)*

Schwäche (Licht): Ghule erleiden einen Abzug von -2 auf alle Eigenschaftsproben bei Licht, das heller leuchtet als eine Fackel

Untot: +2 Robustheit, +2 auf Erholungsproben gegen Angeschlagen, kein zusätzlicher Schaden durch Angriffe auf Angesagte Ziele, ignoriert 1 Punkt Wundabzüge, atmet nicht, immun gegen Gifte und Krankheiten.

Wandkrabbler: Kann an vertikalen Oberflächen oder der Decke laufen, die Bewegungsrate entspricht seiner normalen Bewegungsrate

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

© 2026 DORP GbR

Dieses Produkt bezieht sich auf das Regelsystem Savage Worlds, erhältlich bei der Pinnacle Entertainment Group unter www.peginc.com. Savage Worlds und alle zugehörigen Logos und Warenzeichen sind urheberrechtlich geschützt durch die Pinnacle Entertainment Group. Verwendung mit Genehmigung. Die deutsche Übersetzung der Begrifflichkeiten von Ulisses Spiele darf verwendet werden. Pinnacle oder Ulisses Spiele geben keine Zusicherungen oder Garantien in Bezug auf die Qualität, Funktionsfähigkeit oder Eignung dieses Produkts für einen bestimmten Zweck.

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.