

SAVAGE WORLDS

ENCOUNTERS



IM TAL DER GÖTTERECHSEN

Savage Worlds Encounters 01

Ort: Südamerika, Amazonas

Zeit: Mitte 1930er Jahre

In einen kleinen Dorf am Rande des Amazonas wird eines Tages ein Floß angeschwemmt. Darauf befindet sich, mehr tot als lebendig, Professor Arambugh, der letzte Überlebende einer Expedition, die vor einigen Wochen im Dschungel verschwand. Doch was noch weit erstaunlicher als das überraschende Wiederauftauchen des Professors ist, ist sein Mitbringsel, das er mit letzter Kraft fest umklammert hält. Ein Dinosaurierei, aber mitnichten eines, welches schon seit Jahrmillionen versteinert ist. Es scheint erst vor kurzem gelegt worden zu sein. Und wo ein Ei ist, muss ja schließlich auch ein Dinosaurier sein, der es gelegt hat.



Die Aussicht auf einen lebenden Urzeitriesen wäre nicht nur eine wissenschaftliche Sensation, sondern würde dem Entdecker auch Ruhm und Reichtum einbringen. Vom febergeplagten Professor können die Spieler mit List und Tücke oder guter Überredungskunst den Weg zum Tal und auch eine Karte erhalten (siehe letzte Seite). Mit letzter Kraft warnt er sie noch vor den Gefahren, die dort lauern, allen voran vor den „Göttereichen“, wie die einheimischen Völker der Umgebung die lebenden Urzeitmonster nennen. Danach sinkt er erschöpft in die Bewusstlosigkeit.

DURCH DEN URWALD

Mit der Karte können sich die Spieler nun auf den Weg zum Talkessel machen. Allerdings ist ihnen dabei auch eine Gruppe an-

derer Glücksrittern auf den Fersen, die auch von dem Talkessel und seinen ungewöhnlichen Bewohnern Wind bekommen hat und nun ihrerseits auf fette Beute aus ist. Zudem gibt es noch einen Stamm von Eingeborenen, die das Tal beschützen und die dort lebenden Dinosaurier als Göttereichen verehren. Der Eingang zum Tal ist über einen Fluss zu erreichen, der in den Amazonas mündet. Über jenen Fluss gelang dem Professor die schnelle Flucht auf dem Floß. Zugleich verhindert dieser aber auch, dass die Dinosaurier aus dem Tal entkommen können. Die Spieler müssen sich ihrerseits nun ebenfalls flussaufwärts ihren Weg ins Tal bahnen oder aber den steinigten und steilen Weg über die umliegenden Felsen nehmen.

STAMMESKRIEGER

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Ausrüstung:

Speer (Stärke + W6, Parade +1)

Die Werte der anderen Gruppe entsprechen dem Soldaten (SWAE, S. 188), allerdings ohne das Talent „Soldat“.



IM TAL

Das Tal selbst ist nicht sonderlich groß und bietet nur ein paar wenigen Arten Lebensraum, darunter aber auch einem Tyrannosaurus Rex. Von diesem stammt auch das Ei, welches Professor Arambugh aus dem Tal mitgenommen hatte. Über die neuen Eindringlinge ist der Dinosaurier deshalb auch wenig erfreut und versucht nun, sein Gelege mit allen Mitteln zu verteidigen. Die Spieler können auch auf einen weiteren, verletzten Tyrannosaurus stoßen, das Männchen, das mit letzter Kraft sein Leben verteidigt. Auch eine Gruppe von Velociraptoren macht den Talkessel unsicher und sieht die Neuankömmlinge als leichte Beute an. Womöglich beschließen die Spieler auch, dem Tyrannosaurus-Männchen gegen diese Fressfeinde beizustehen und erlangen so einen unerwarteten Verbündeten.



TYRANNOSAURUS REX

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+7, Verstand W6 (T), Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Athletik W10, Einschüchtern W12, Heimlichkeit W4, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 17 (3)

Besondere Merkmale:

Biss: Stä+W8

Furchterregend -2: Jeder, der einem T. Rex gegenübersteht, muss eine Furchtprobe mit -2 ablegen.

Groß: Gegner erhalten +2 auf alle Angriffswürfe und der T-Rex kann eine zusätzliche Wunde erleiden.

Größe +7

Panzerung +3: Schuppige Haut

VELOCIRAPTOR

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W10, Verstand W10 (T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Athletik W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6 (1)

Besondere Merkmale:

Biss/Klauen: Stä+W6.

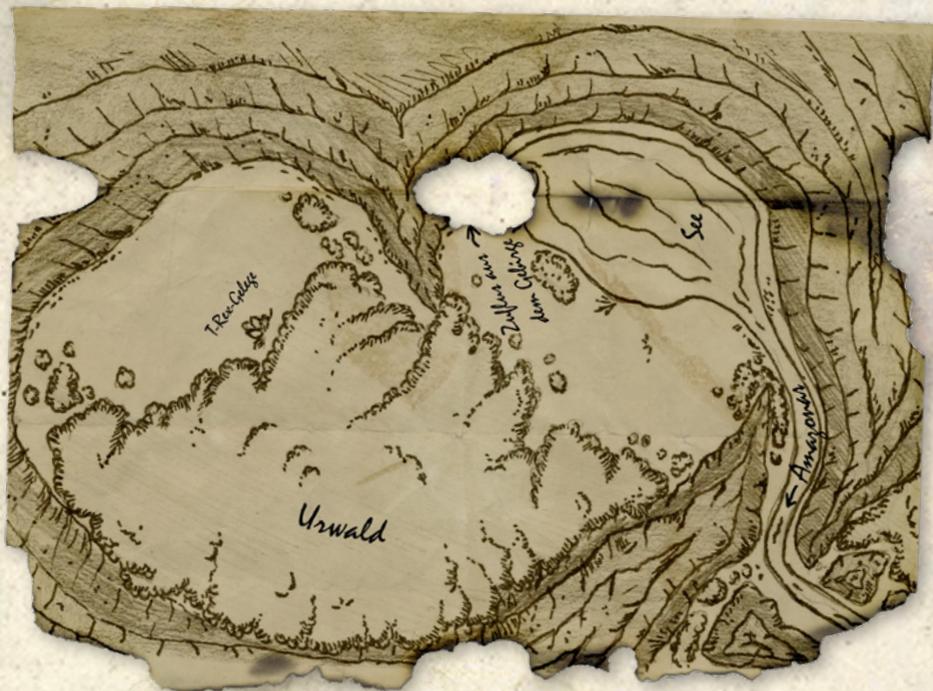
Flink: Raptoren haben einen W10 als Sprint-Würfel.

Panzerung +1: Schuppige Haut

Sprungangriff: Raptoren können bei einem Überraschungsangriff +4 statt +2 auf den Schaden addieren, wenn sie rücksichtslos angreifen.

WIE GEHT ES WEITER ...

- Vielleicht schaffen es die Spieler, ein Ei zu entwenden oder gar einen Dinosaurier zu fangen, um sich mit ihm wieder auf den Rückweg zu machen.
- Vielleicht ist es aber auch die andere Gruppe, die zuerst einen Dinosaurier erbeuten kann. Dann müssten sie aufgehalten werden – aus Habgier der Spieler, oder zum Wohle der Dinosaurier.
- Die Stammeskrieger sind mögliche Verbündete gegen die andere Gruppe, verteidigen aber auch als Widersacher die Götterrechen, zur Not mit ihrem eigenen Leben.
- Möglicherweise birgt das Tal aber auch den Eingang zur Hohlwelt, in der noch mehr Gefahren, Dinosaurier und Abenteuer auf die Spieler warten.



Eracht und geschrieben von: Markus Heinen
Regeltexte: Michael Mingers
Lektorat: Vanessa Heinen
Cover und Illustrationen: Markus Heinen
Layoutdesign: Markus Heinen
Satz und Fahne: Thomas Michalski

© 2020 DORP GbR

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.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.

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.

DORP
www.die-dorp.de

