

SAVAGE WORLDS

ENCOUNTERS



DAS HAUS DER SCHLANGE

Savage Worlds Encounters 02

Ort: England, Derbyshire

Zeit: Anfang 1950er Jahre

In der kleinen englischen Ortschaft Scarcliffe in Derbyshire geschehen seltsame Dinge. Tiere verschwinden spurlos und Gerüchte über geheimnisvolle Aktivitäten in der Nähe von Scarcliffe Hall machen die Runde unter den Bewohnern. Als es zu ersten Todesfällen in der Umgebung kommt, machen die Dorfbewohner dafür Lord Baxter und seine Frau Lady Ajala verantwortlich. Der Lord ist erst vor Kurzem aus Indien zurückgekehrt, wo er lange Zeit als Kulturattaché tätig war und auch seine Frau, eine indische Adelige, kennenlernte. Die Spieler sind nun von der Regierung Ihrer Majestät damit beauftragt, den seltsamen Vorkommnissen in Scarcliffe auf den Grund zu gehen, jedoch möglichst ohne großes Aufsehen zu erregen.

Bei Tag haben die Spieler zunächst die Gelegenheit, den Ort und seine Bewohner etwas kennenzulernen. Dies ist eine gute Gelegenheit, eine gruselige und mysteriöse Atmosphäre aufzubauen und nach Bedarf vielleicht auch ein paar falsche Fährten zu legen. Sollten die Charaktere unter den NSC ein paar freundliche Kontakte knüpfen, kann dies später gut aufgegriffen werden, um die Bedrohung zu steigern.

In der ersten Nacht werden sie zu einem Farmer gerufen, der in seinem Stall seltsames bemerkt hat. Einige der Kühe sind tot und weisen merkwürdige Bissspuren wie von riesigen Schlangenzähnen auf. Spuren oder sogar eine mysteriöse Gestalt lassen sich bis zum Anwesen derer von Scarcliffe zurückverfolgen.

GROßE KOBRA

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten: Athletik W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W12

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

Talente: Schnell

Spezialfähigkeiten:

Biss: Stä+W4

Gift: Die Kobra nutzt tödliches Gift (siehe SWAE, S. 117).

Panzerung +1: Schuppige Haut

Vielleicht finden sich Schuppen oder ein Zahn in der Nähe, allerdings lässt sich kein Verdächtiger in der Nacht festnehmen.

Wenn es den Eindruck macht, als würden die Spieler langsam nach ein wenig Gefahr und Action verlangen, kann ihnen zudem eine Große Kobra auflauern.

Eine bedrohliche und in England überaus verdächtige Kreatur.



SCARCLIFFE HALL

Der Stammsitz derer von Scarcliffe befindet sich schon seit Generationen in Familienbesitz. Bei dem Gebäude handelt es sich um eines jener alten englischen Herrenhäuser, wie man sie in der ländlich britischen Idylle oft findet. Der derzeitige Herr ist Lord William Baxter mit seiner Frau Ajala. Allerdings handelt es sich bei Lady Ajala um eine Agentin des Schlangenvolkes und Hohepriesterin des Kultes von Kaliya. Ihren Mann hat sie bereits unter ihren hypnotischen Bann gebracht und ihn in einen der ihren verwandelt. Die restlichen Diener des Hauses hat sie entweder durch loyale Kultisten ersetzt oder sie hypnotisiert.

In ihrer neuen Heimat versucht sie nun, die Macht ihres dunklen Gottes zu festigen und den Schlangenleibigen auch in Europa wieder zu alter Stärke zu verhelfen. Dafür hat sie tief in den Gewölben von Scarcliffe Hall einen Kultraum eingerichtet, in dem sie einen Avatar ihres Gottes beschwören will. Als kultischer Höhepunkt soll die Opferung einer Jungfrau zu Ehren Kaliyas dienen.

SCHLANGENKULTIST

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

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

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

Talent: Schnell

Waffe: Dolch: Stä+W4 / 38er Revolver (10/20/40, 2W6)

JUNGFRAU IN NÖTEN

Natürlich wird seine Lordschaft alles abstreifen und die Spieler des Anwesens verweisen, eventuell sogar mit seinen Verbindungen zur Krone drohen. Doch Ihre Ladyschaft ist gewarnt und versucht nun ihrerseits, ihre Pläne zu beschleunigen, indem sie so schnell wie möglich ein geeignetes Opfer aus dem Dorf entführen lässt. Je nach Vorliebe kann die Wahl des Opfers dabei alle Klischees erfüllen, oder gezielt mit diesen Erwartungen spielen. Sollten die Charaktere sich im Ort mit einigen Bewohnern angefreundet haben, ist das die perfekte Vorlage, um dem Finale zusätzliches Drama zu verleihen.



Dies sollte der Startschuss sein, damit sich die Spieler zur Rettung aufmachen und den Kult zerschlagen. Natürlich müssen sie sich nun mit den Kultisten von Lady Ajala und eventuell dem ein oder anderen Biest herumschlagen, bis sie endlich zum Kult-raum im Keller des Anwesens vordringen können, wo es zum Finale kommt.

SCHLANGENMENSCH/NAGA

Attribute: Geschicklichkeit W10,

Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

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

Bewegungsweite: 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7 (1)

Besondere Merkmale:

Panzerung +1: Schuppige Haut

Talente: Schnell

Gift (-2): Lähmende Giftzähne (siehe SWAE, S. 117).

Schwäche (Kaltblüter): Schlangenmenschen sind wechselwarm und brauchen eine warme Umgebung, um optimal agieren zu können. Sie erleiden einen Abzug von -4, um Umgebungseffekten durch Kälte zu widerstehen, sowie +4 Schaden durch Kälteangriffe.

Wärmesicht: Die Schlangenpriesterin kann im Infrarotspektrum sehen (siehe SWAE, S. 178).

Waffe: Dolch: Strä+W4

WIE GEHT ES WEITER

Sollte es den Spielern nicht gelingen, die Zeremonie vollständig aufzuhalten, wird eine riesige Schlange nun die Umgebung unsicher machen und muss bekämpft werden. Sollte Lady Ajala entkommen, wird sie den Spielern erbitterte Rache schwören.



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.penginc.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.

DORP
www.die-dorp.de

