



# HEULENDER SCHNEESTURM

Ein Onesheet™ für Savage Worlds™ von Dave Blewer. Übersetzt von Sascha Schnitzer.  
Zur Verwendung mit Necropolis 2350™ oder als Science-Fiction-Einschub.

Ein Trupp Soldaten wird auf eine gefährliche Mission entsendet, um ein heiliges Relikt zu bergen. Verwende dazu die Necropolis-Charaktere, die du auf [www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de) finden kannst, oder erstelle selbst welche.

## Einsatzbesprechung

Vor etwas über sechs Stunden ist das Neu-Burnham-Reliquiar, 40 Kilometer von der Grenze zur Todeszone Gamma entfernt, von einer Rephaim-Truppe eingenommen worden. Unsere Späher berichten, dass die Rephaim das Reliquiar systematisch zerstören.

Neu-Burnham ist die Ruhestätte von St. Attarib. Seine sterblichen Überreste sind in einer tiefen Kammer verborgen, so dass die Rephaim sie vielleicht noch nicht gefunden haben. Sobald ihr die Gebeine des Heiligen sichergestellt habt, könnt ihr eine Evakuierung anordnen.

**Feindliche Truppen:** Die ersten Berichte deuten an, dass die Truppe mindestens die Größe einer Kompanie hat und von einem jungblütigen Vampir angeführt wird.

**Unterstützung:** Ihr werdet von einer Lanze Servienten begleitet. Ein Luftschiff wird euch fünf Kilometer vor dem Ziel absetzen. Der große Vormarsch in Gamma verbietet uns, dieser Mission mehr Ressourcen zu widmen.

**Ausrüstung:** Ladet euch so viel Munition auf, wie ihr nur tragen könnt. Dies sollte eine kurze Mission sein, rechnet aber mit schwerem Widerstand.

## Ein Spaziergang im Wald

Die beiden Cherub-Helikopter fliegen so hoch wie möglich, bis sie den Einsatzpunkt erreichen, um gegnerische Boden-Luft-Raketen zu meiden. Dies gewährt den Rittern eine perfekte Aussicht auf die Todeszone Gamma einige Kilometer im Osten.

Der Angriff auf die TZ schreitet fort. Die Ritter können massive Rauchwolken und sogar gelegentlich Explosionen, die in Anbetracht der Entfernung riesig sein müssen, sehen. Von ihrem erhöhten Ausguck können sie mehrere Schlachten beobachten, diese aber nicht hören – was den Anblick recht surreal gestaltet.

Der Einsatzpunkt ist unumkämpft, aber die Cherubs geben den Rittern und Servienten eine gewisse Zeit, sich aufzustellen, bevor sie rasch verschwinden. Der Einsatzpunkt ist eine kleine Waldlichtung, die bisher von Kämpfen verschont blieb. Dennoch sind die Bäume knochig und geschwärzt. Ihre relative Nähe zur Todeszone entzieht ihnen langsam die Lebenskraft.

Die Ritter müssen zu Fuß durch den Wald in Richtung Neu-Burnham-Reliquiar reisen. Die Rephaim haben im Wald jedoch einige böse Überraschungen versteckt.

Ziehe jeden Kilometer eine Karte aus dem Aktionsdeck. Falls es eine Bildkarte ist, hat einer aus der Einheit eine Leichenmine ausgelöst. Würfle das Opfer zufällig aus, bedenke aber den Explosionsradius, der auch andere Mitglieder der Truppe einschließen kann. Insgesamt sind nur vier Leichenminen vorhanden.

## Das Reliquiar

Die Umgebung des Reliquiars selbst ist ein verwüstetes Schlachtfeld. Vor nicht allzu langer Zeit lag hier eine gepflegte Gartenanlage, aber ein kurzes Feuergefecht hat diese Ruhe zunichte gemacht. Die

Rosenbeete und schmückenden Bäume wurden vom Schusswechsel zerstört und unter untoten Füßen zertreten.

Den Eingang zum Reliquiar erreicht man nur, wenn man 10“ (20 Meter) abgefackeltes Schlachtfeld überquert. Acht Zombiesoldaten sind um den Eingang herum verteilt und nehmen hinter hüfthohen Mauern, die den Garten einst in Viertel aufteilten, Deckung. Dadurch erhalten sie leichte Deckung (-1). Zwei weitere haben sich hinter einem umgekippten Ezechiel-Reparaturlastzug verschanzi, der ihnen mittlere Deckung (-2) gewährt. Sofern die Ritter es nicht geschafft haben, die Leichenminen zu meiden – oder sie von der Explosion abzuhalten –, rechnen diese Zombies mit einem Angriff.

Im Innern des Reliquiars sind sechs weitere Zombies. Drei von ihnen erwarten die Ritter hinter verschlossenen Türen. Sie haben das Mobiliar aufgehäuft, was ihnen schwere Deckung (-4) gewährt.

Weitere drei Zombies warten auf den Treppen, die in die Katakomben hinunterführen. Einer wartet auf jedem Treppenabsatz, in der Hoffnung die Helden in der totalen Dunkelheit (-4) zu überrumpeln.



## Das Schicksal des St. Attarib

Während sie die Katakomben erforschen, entdecken die Ritter einen Durchbruch in einer gegenüberliegenden Wand. Sie sind zu spät – die Rephaim haben das Grab des Heiligen entdeckt.

Im Innern wartet der Vampirkommandeur mit den verbleibenden vier Zombiesoldaten. Er hat ein schändliches Ritual durchgeführt, das die Knochen des Heiligen korrumpiert hat. Er trägt sie nun wie ein Hemd, das ihn in einen Eispanzer hüllt – Attarib war einer der vier Engel des Winters. Der Vampir ist zudem mit einem Runendolch bewaffnet. Die darauf eingepägten Runen verströmen Finsternis. Die Untoten kämpfen bis zum zweiten Tod – sie kennen keine Gnade.

## Schadensbilanz

Die Überlebenden müssen über eine Stunde auf ihre Evakuierung warten. Wenn die Cherubs schließlich eintreffen, bringen sie ein Team von grimmigen Inquisitoren mit, das die Ritter während des Rückflugs

befragt. Es ist eindeutig, dass sie vermuten, dass die Knochen des Heiligen aufgrund der Trägheit und des mangelnden Glaubens der Ritter korrumpiert wurden.

## Servient (2 pro Ritter)

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

**Fertigkeiten:** Fahren W6, Kämpfen W6, Mumm W4, Schießen W6, Wahrnehmung W6

**Charisma:** +0; **Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 9 (4)

**Handicaps:** Loyal, Schwur (Schwer—Heilige Gelübde)

**Ausrüstung:** Leichte Panzerung (+4), Flechet-Maschinenpistole (12/24/48, 2W6+1, FR 3, 60 Schuss, PB 2, Automatik) mit 2 Magazinen, Molekulardolch (Stä+W4+2, PB 2), SanPack (einmalig +1 auf Heilenwürfe)

## Leichenminen

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

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit W10, Kämpfen W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 3; **Parade:** 4; **Robustheit:** 7

**Besondere Merkmale:**

- ♦ **Graben (1“):** Leichenminen werden normalerweise direkt unter der Oberfläche versteckt. Lege einen vergleichenden Heimlichkeitswurf gegen die Wahrnehmung des Opfers ab. Falls die Leichenmine gewinnt, erhält sie bei ihrer ersten Aktion einen Bonus von +2 auf den Kämpfenwurf, um zu Ringen.
- ♦ **Klauen:** Stä.
- ♦ **Lebenskraft spüren:** Eine Leichenmine kann auf 3“ (6 Meter) die Lebenskraft von Menschen erspüren. Sie gräbt sich daraufhin aus dem Boden (benötigt eine Aktion) und versucht das nächst beste Opfer zu packen.
- ♦ **Rephah:** +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben. Immun gegen Krankheiten und Gifte. Kein zusätzlicher Schaden durch angesagte Ziele. Halber Schaden durch Pfeile, Kugeln und andere Waffen, die Penetrationsschaden verursachen.
- ♦ **Sprengstoff:** Leichenminen, die ein Opfer gepackt haben, explodieren. Gepackte Gegner erleiden 6W6 Schaden; alle Ziele innerhalb einer mittleren Schablone erleiden 3W6 Schaden.

## Vampir, Jungblütig

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Mumm W8, Überreden W6, Wissen (Kriegsführung) W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 13 (4)

**Ausrüstung:** Runendolch (Stä+W6+1, PB 2)

**Besondere Merkmale:**

- ♦ **Biss:** Stä+W6.
- ♦ **Eispanzer:** Die Knochen des Heiligen verleihen +4 Panzerung.
- ♦ **Führungsqualitäten:** Besitzt die Talente Anführen, Anheizen und Haltet die Stellung!.
- ♦ **Rephah:** +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben. Immun gegen Krankheiten und Gifte. Kein zusätzlicher Schaden durch angesagte

Ziele. Halber Schaden durch Pfeile, Kugeln und andere Waffen, die Penetrationsschaden verursachen. Ignoriert Wundabzüge.

- ♦ **Schneller Angriff:** Darf jede Runde zwei Nahkampfangriffe mit einem Abzug von -2 ausführen.
- ♦ **Wärmesicht:** Halbiert Abzüge für schlechte Beleuchtung, wenn er Lebewesen angreift.

## Zombie (20)

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

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W4

**Bewegungsweite:** 4; **Parade:** 5; **Robustheit:** 7

**Ausrüstung:** Flechet-Maschinenpistole (12/24/48, 2W6+1, FR 3, 60 Schuss, PB 2, Automatik) mit 2 Magazinen

**Besondere Merkmale:**

- ♦ **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchtern.
- ♦ **Klauen:** Stä+W4.
- ♦ **Rephah:** +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben. Immun gegen Krankheiten und Gifte. Kein zusätzlicher Schaden durch angesagte Ziele. Halber Schaden durch Pfeile, Kugeln und andere Waffen, die Penetrationsschaden verursachen.
- ♦ **Wärmesicht:** Halbieren Abzüge für schlechte Beleuchtung, wenn sie Lebewesen angreifen.

*Möchtest du direkt loslegen? Das kannst du tun, Bruder. Alles, was du tun musst, ist online zu gehen und dir einige der Beispielcharaktere für Necropolis 2350 auf unserer Homepage [www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de) herunterzuladen.*

*Möchtest du das Spiel ausprobieren, bevor du Geld dafür aus gibst? Kein Problem, sieh dir einfach die Probefahrt an.*

*Mit einem Onesheet™, der Probefahrt und einer Gruppe Charaktere kannst du einen Eindruck von Necropolis 2350™ bekommen. Wir sind uns sicher, dass es dir gefallen wird!*

*Schau öfter mal vorbei, um weitere Onesheet™ für unsere Savage Settings abzustauben.*

