



STURM DER TOTEN

Ein One-Sheet™ für Savage Worlds™ von Sascha Schnitzer.

Das kleine Städtchen Socanth hat ein Problem: Es wird von einer Armee von Untoten, angeführt von einem durch und durch bösen Nekromanten namens Thomas Ochan, belagert. Die Charaktere sitzen in der Stadt fest. Nun liegt es an ihnen, die Belagerung zu durchbrechen und Hilfe zu holen, um Ochans Armee zu vertreiben.

Einleitung

Dieses One-Sheet™ führt das Abenteuer „Ein Hauch von Fäulnis“ aus der Savage-Worlds-Probefahrt, die du von www.prometheusgames.de herunterladen kannst, fort. Es kann jedoch auch ohne Probleme als eigenständiges Szenario gespielt werden.

Dieses Abenteuer dient als praktisches Beispiel für den Einsatz einiger besonderer Regeln in Savage Worlds, darunter die Regeln für berittenen Kampf, Verfolgungsjagden und Massenkampf. Falls du die spielbereiten Archetypen aus der Probefahrt bzw. dem Grundregelwerk verwendest, wäre es sinnvoll, die Spieler einige Fertigkeitenpunkte umverteilen zu lassen, damit sie sich die Fertigkeit Reiten aneignen können. Alternativ kannst du sie auch einfach jedem Charakter kostenlos auf einem Wert von W6 zugestehen.

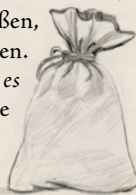
Der Auftrag

Folgenden Text kannst du deinen Spielern zu Beginn vorlesen, um ihnen die Lage in Socanth zu vermitteln:

Als ihr vor einigen Tagen in das kleine Städtchen Socanth kamt, hattet ihr nicht damit gerechnet, dass es bald der Schauplatz einer großen Schlacht werden würde: Der Nekromant Ochan hat eine Horde von Untoten gesammelt und belagert die Stadt. Die Abenteurergruppen, die zufällig in der Stadt waren, geben ihr Bestes die Stadtwache in der Verteidigung der Stadtmauern zu unterstützen. Doch es zeichnet sich bereits ab, dass diese Schlacht ohne Verstärkung so gut wie verloren ist.

In den frühen Morgenstunden sucht euch überraschend Bürgermeister Jolion in der Taverne zum Grauen Falken auf, wo eure Gruppe eine viel zu kurze Nacht, durchdrungen vom Kratzen von Knochen auf Stein, verbracht hat. „Werte Fremde, es steht schlecht um Socanth. Selbst mit der Hilfe der tapferen Abenteurer-Gruppen werden wir die Stadtmauern nur noch wenige Tage halten können. Wir müssen Prinz Karn über unsere Lage informieren, auf dass er Hilfe entsendet. Auf der Südseite, nahe eines Seitentors, ist die Belagerung lückenhaft, so dass eine kleine Gruppe von Reitern dort durchbrechen könnte, um dann schnellstmöglich Kunde über unsere Lage nach Derain zu tragen, wo Prinz Karn verweilt. Wäret ihr bereit euch für diese Aufgabe zur Verfügung zu stellen?“

Sollte die Gruppe sich nicht freiwillig bereit erklären, so ist der Bürgermeister auch bereit, sie bei ihrer Rückkehr für ihre Dienste zu entlohnen. Wenn sie zustimmen, führt er sie nach draußen, wo zwei Männer der Stadtwache mit Pferden für sie warten. „Diese beiden werden euch zum kleinen Südtor führen und es für euch öffnen. Mögen die Götter mit euch sein!“ Weitere Helfer kann er ihnen nicht zur Seite stellen, da diese für die Verteidigung der Stadtmauern benötigt werden.



Flucht aus Socanth

Die beiden Stadtwachen, Kesric und Eddar, führen euch wie versprochen zum kleinen Südtor. Unruhig sitzt ihr in euren Sätteln, ungewiss was euch dort draußen erwarten wird. Gerade als das Tor entriegelt und für euch geöffnet wird, fliegen einige Schatten durch die Luft und schlagen auf dem Platz vor dem Tor ein. Ihr braucht einen Moment, um eure



scheuenden Pferde wieder unter Kontrolle zu bringen, aber als ihr euch anschließend umblickt, seht ihr einige Untote, die sich – trotz zahlreicher gebrochener Knochen – langsam erheben und sich auf die beiden Wachen am Tor zu bewegen.

Die Untoten wurden mit einem Katapult in die Stadt geschleudert. Einige von ihnen werden sofort die Stadtwachen angreifen und sie davon abhalten, das Tor wieder zu schließen. Sollte das Tor nicht innerhalb von fünf Runden verschlossen werden, strömen fortan 1W6 Untote pro Runde auf den Platz und somit in die Stadt. Falls das geschieht, erscheint weitere drei Runden später Verstärkung in Form von 2W6 Wachen. Die Regeln für berittenen Kampf sowie die Werte für Reitpferde findest du auf Seite 168 des Grundregelwerks.

Zombies (3 pro Spielercharakter)

Für die Werte von Zombies siehe Seite 260 des Grundregelwerks.

Stadtwache

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Klettern W4, Reiten W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6 (1)

Ausrüstung:

Kurzschwert (Stä+W6), Lederrüstung

Vor der Stadt

Wenn die Charaktere die Zombies ausschalten und aus der Stadt fliehen konnten, müssen sie sich vor der Stadt Deckung suchen, damit sie nicht von den Belagerungstreitkräften entdeckt werden.

Eine steile Böschung bietet euch auf eurem Weg zum Waldrand im Osten Deckung, so dass ihr relativ problemlos vorankommt – der spärlichen Belagerung der Südseite sei Dank. Ihr erspäht den Weg, der durch den Wald nach Derain führt ... und müsst erschreckt feststellen, dass ein Dutzend Skelett-Krieger den Weg in den Wald zu sichern scheint.

Die Spieler können zwar versuchen die Stellung der Skelett-Krieger zu durchbrechen, allerdings erregt das die Aufmerksamkeit weiterer Streitkräfte. Eine elegantere Lösung wäre es, sich vorbeizuschleichen, was von jedem Charakter eine erfolgreiche Heimlichkeits-Probe erfordert. Vielleicht bietet sich aber auch ein Charakter an, die Skelette abzulenken, auf dass der Rest der Gruppe unbeschadet in den Wald vorreiten kann, während er versucht seine Verfolger abzuhängen.

Skelette (12)

Die Werte für Skelette findest du auf Seite 243 des Grundregelwerks. Sechs sind mit Kurzschertern (Stä+W6) und kleinen Schilden ausgerüstet, der Rest führt Bögen (2W6, Reichweite: 12/24/48). Ein Skelett ist zudem eine Wildcard – der Anführer der Truppe.

Hetzjagd durch den Wald

Im Wald wartet bereits weiterer Ärger auf die Charaktere.

Ihr reitet durch den Wald, froh die Skelette überwunden zu haben, als euch erneut ein aufdringlicher Geruch von Verwesung in die Nase steigt. Aus Büschen ein Stück weit hinter euch springen plötzlich Wölfe, denen das Fell in fauligen Lappen von den Knochen hängt. Ihre trüben Augen dürsten nach Blut und sie stürmen euch hinterher...

Nutze für diesen Kampf die Regeln für Verfolgungsjagden, die du im Grundregelwerk ab Seite 189 findest. Die Entfernungseinheit beträgt 5 Zoll und die Wölfe beginnen mit 4 Entfernungseinheiten Abstand hinter der Gruppe.

Zombie-Wölfe (2 pro Spielercharakter)

Verwende die Werte für normale Hunde/Wölfe (Seite 238 im Grundregelwerk), aber füge das Merkmal **Untot** hinzu.

Fauler Verrat

In Derain angekommen, erhalten die Charaktere bereits nach kurzer Zeit eine persönliche Audienz bei Prinz Karn. Dieser ist von der Glaubwürdigkeit der Charaktere zwar noch nicht ganz überzeugt, stellt aber einen Trupp von Soldaten zusammen, die sich die Situation vor Ort ansehen sollen. Eine erfolgreiche Überreden-Probe kann ihn vom Anliegen der Charaktere überzeugen und veranlasst ihn, sämtliche verfügbaren Soldaten zu entsenden. Mit einer Steigerung auf dem Wurf führt Prinz Karn die Truppen sogar höchstpersönlich an!

Ochan hat damit gerechnet, dass Socanth Prinz Karn um Hilfe bitten würde, und einen der Gelehrten des Prinzen, Magister Marang, bestochen. Dieser entsendet, während die Charaktere sich noch in der Audienz mit Prinz Karn befinden, eine Gruppe von Bogenschützen mit dem Auftrag, den Anführer der Derainer Streitkräfte zu ermorden – selbst falls das Prinz Karn sein sollte. Sie bereiten einen Hinterhalt auf dem Weg nach Socanth vor.

Eure Mission war ein Erfolg: Es ist euch gelungen, Verstärkung für Socanth zu sichern! Doch ihr wisst genau, dass in der bevorstehenden Schlacht jeder Mann zählt, weshalb ihr euch den Soldaten anschließt. Der Anführer, in dessen Gefolge ihr reist, befragt euch über jedes Detail der Lage in Socanth. Ihr nähert euch dem Wald durch den ihr nach Derain gekommen seid, als es plötzlich beginnt Pfeile zu regnen!

Lasse die Spieler entsprechend der Regeln für Überraschung (Seite 111) Wahrnehmungs-Proben ablegen. Sollte einem von ihnen hierbei sogar eine Steigerung gelingen, kann er den Anführer der Truppen gerade noch rechtzeitig warnen, so dass die Bogenschützen keinen Bonus durch den Überraschungsangriff (Seite 123) auf ihn erhalten. Die Schützen haben sich in den Bäumen versteckt (Deckung -2), ergreifen aber schnell die Flucht, wenn es ihnen gelingt den Anführer auszuschalten oder sich die Situation gegen sie wendet.

Bogenschützen (10)

Attribute:

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

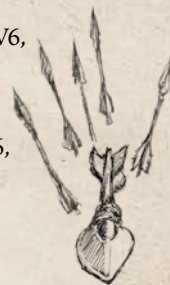
Fertigkeiten:

Heimlichkeit W8, Klettern W6, Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7 (1)

Ausrüstung:

Bogen (2W6, Reichweite: 12/24/48), Dolch (Stä+W4), Lederrüstung



Soldaten (6)

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Klettern W4, Reiten W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 7 (1), **Robustheit:** 8 (2)

Ausrüstung:

Kurzschwert (Stä+W6), Kettenhemd, Mittlerer Schild

Hauptmann/Prinz Karn

Für den Hauptmann verwendest du die Werte der Soldaten, fügst die Fertigkeit Wissen (Kriegsführung) auf W8 hinzu und machst eine Wildcard aus ihm. Dasselbe machst du für Prinz Karn, allerdings erhöhst du die Werte von Kämpfen und Wissen (Kriegsführung) auf W10, und fügst die Fertigkeit Wissen (Alte Ruinen) auf W8 und das Talent Gelehrter (Alte Ruinen und Kriegsführung) hinzu.

Schlacht um Socanth

Nun ist es Zeit für die Massenkampf-Regeln von Seite 195 des Grundregelwerks. Die Spieler beginnen mit 4 Markern, während Ochans Armee mit 10 beginnt. Die Truppen der Spieler werden, sofern Prinz Karn nicht anwesend ist, von einem Hauptmann (Wildcard, Wissen (Kriegsführung) W8) angeführt, Ochan (Wildcard, Wissen (Kriegsführung) W6) führt seine Armee selbst. Wenn die Charaktere Hilfe aus Derain geholt haben, erhalten sie zwei zusätzliche Marker. Konnten sie Prinz Karn während der Audienz von ihrem Anliegen überzeugen, bedeutet das noch einmal zwei Marker für sie. Socanth verfügt über eine Stadtmauer, die der Armee der Untoten einen Abzug von -2 beschert, welcher jedoch durch leichte Artillerie (+1) teilweise wieder ausgeglichen wird. Zudem können die Charaktere entsprechend der normalen Regeln in den Kampf eingreifen.

Falls die Armee der Untoten geschlagen wird, kannst du folgenden Text vorlesen:

Die Bevölkerung von Socanth jubelt laut auf, als der Nekromant den Rückzug antritt. Es wird zwar noch einige Stunden dauern, bis die letzten Untoten in den Straßen ihrer endgültigen Ruhe zugeführt werden können, doch Ochans Armee ist zerschlagen. Die Truppen von Derain und einige Abenteurergruppen sammeln sich, um die Verfolgung aufzunehmen. Ihr entscheidet euch jedoch in Socanth zu bleiben, wo die Bewohner die Verwundeten versorgen und ihre Toten betrauern. Schließlich habt ihr eine Pause verdient...

Und diese Pause haben die Charaktere auch dringend nötig, denn schließlich erwartet sie das große Finale in der **Gruft des Schreckens**, die im Grundregelwerk ab Seite 254 zu finden ist!