

DER TEMPEL DES NERGALE

Ein Savage Worlds™ Kurzabenteuer vom Abenteuer-Blog



Wir schreiben das Jahr 1938. Die Spielercharaktere befinden sich in Persien. Sie begleiten die Ausgrabungen von Sir Matthew Macmillan vom American Museum of Natural History.

Nach jahrelangen Recherchen hat dieser den großen Tempel von Nergal, dem babylonischen Totengott, ausfindig gemacht. Laut Jahrtausende alter Steintafeln befinden sich dort nicht nur unglaubliche Schätze, sondern auch die uralten Geheimnisse des Totengottes selbst.

Wie nicht anders zu erwarten, haben natürlich auch Hitlers Schergen davon Wind bekommen. Und ebenso wie der Führer selbst, so sind auch seine Schergen absolut besessen von allem Okkulten. SS-Sturmbannführerin Elsa Köhler ist mit einer kleinen Truppe bereits auf den Fersen der Charaktere, auch wenn sie das noch nicht wissen.

BRENNEND HEISSER WUESTENSAND

„Seit mehreren Wochen begleitet ihr die Ausgrabungen. Die Sonne hat eure Haut gebräunt. Doch ihr habt euch noch immer nicht an die sengende Hitze, den Staub und die ewig trockenen Kehlen gewöhnt.

Gestern Abend habt ihr die Statue von Nergal gefunden, welche den Eingang zum Tempel darstellt. Heute wollt ihr den Zugang zum Tempel freilegen und in die Gewölbe hinabsteigen...“

Während die Charaktere zusammen mit Sir Macmillan ihre Ausrüstung packen, legen die Arbeiter den Zugang frei. Unterhalb der Statue findet sich, nachdem die Arbeiter eine schwere Steinplatte entfernt haben, ein dunkler Schacht nach unten.

Während die Arbeiter ein Seil befestigen, macht sich Macmillan zum Abstieg bereit.

„So meine Freunde. Jetzt wollen wir doch mal sehen, ob ich recht habe. Kommt, folgt mir!“

Der Schacht führt in einen nahezu achteckigen Raum (1). Die Wände bestehen vollends aus Menschenschädeln, der Boden ist behauener Stein und mit Sand bedeckt.

Beleuchtung: Innerhalb des Tempels gibt es keinerlei Lichtquelle ausser den Fackeln der Charaktere. Im ersten Raum fällt noch etwas Licht durch den Schacht herein, so dass hier lediglich Duster ist. Mitgebrachte Fackeln erhellen einen Umkreis von 3 Zoll, innerhalb 6 Zoll gilt es als Duster, innerhalb 9 Zoll als Dunkel. Alles weitere liegt in Totaler Dunkelheit (s. SW:GE S.117).

Nach dem achteckigen Raum kommt eine kurze Halle. Die Wände sind mit steinernen Hieroglyphen und Bildnissen versehen. Darauf sind die abscheulichsten Folter- und Mordmethoden abgebildet. Falls Sir Macmillan gefragt wird, so übersetzt er die Hieroglyphen grob mit *„Sehet, wer sich dem Totengott ungebührlich nähert, wird die schlimmsten aller Qualen erleiden!“*

Die Halle führt in einen weitläufigen Raum mit neun großen Säulen. An den ersten drei Säulen finden sich große Tafeln mit Hieroglyphen (2). Die Schrift ist stark verwittert, jedoch ist Macmillan der Meinung, es handele sich um weitere Warnungen.

Und die Warnungen gibt es nicht umsonst. Der gesamte Raum ist voller Fallen. Sollten die Spieler schon vorher oder auch jetzt anmerken besonders Vorsichtig vorzugehen, so erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Proben auf Wahrnehmung.

Die Fallen und ihre Auslöser zu entdecken ist nicht möglich. Wird eine Falle aktiviert, müssen die Charaktere eine Probe auf Wahrnehmung ablegen, um zu sehen, ob sie davon überrascht werden oder nicht. Ein Charakter der die Probe nicht schafft, erhält Schaden gemäß der Falle (siehe unten). Bei

DER TEMPEL DES NERGAL

Ein Savage Worlds™ Kurzabenteuer vom Abenteuer-Blog



einem Erfolg darf der Charakter eine Probe gegen die Geschicklichkeit der Falle von W8 ablegen, um ihr auszuweichen. Bei einer Steigerung erhält er auf die Probe einen Bonus von +2.

Die Fallen befinden sich jeweils zwischen zwei Säulen bzw. einer Säule und der Wand (x).

Vor der letzten der drei mittleren Säulen befindet sich eine große Statue von Nergal. Auch sie trägt eine Inschrift. Sir Macmillan übersetzt diese mit folgenden Worten:

„Jene, die den Totengott verärgern sollen von seinem Diener erschlagen werden!“

Eine weitere, recht kurze Halle führt in den eigentlichen Altarraum (4). Die Wände sind voller Lebensecht ausgeformter Figuren von menschenähnlichen Monstren. Der Raum besitzt einen großen Steinaltar, welcher von zwei knapp 3m großen Statuen des Totengottes flankiert werden. Links und rechts befinden sich zwei Alkoven, wobei der rechte Alkoven eingestürzt ist. Im linken Alkoven findet sich tatsächlich ein Sarkophag – und der angedrohte Diener des Totengottes. Eine Mumie stürzt sich auf die Charaktere. Hier ist eine Probe auf Wahrnehmung (-2) angebracht. Denn die Mumie ist im Halbdunkel zwischen all den Monsterfiguren an den Wänden nur schwer zu entdecken. Bei einem

Fehlschlag gilt der entsprechende Charakter als überrascht (s. SW:GE S. 111).

Sir Macmillan nimmt schleunigst die Beine in die Hand und flüchtet mit den Worten *„Ich hole Hilfe!“* Richtung Ausgang.

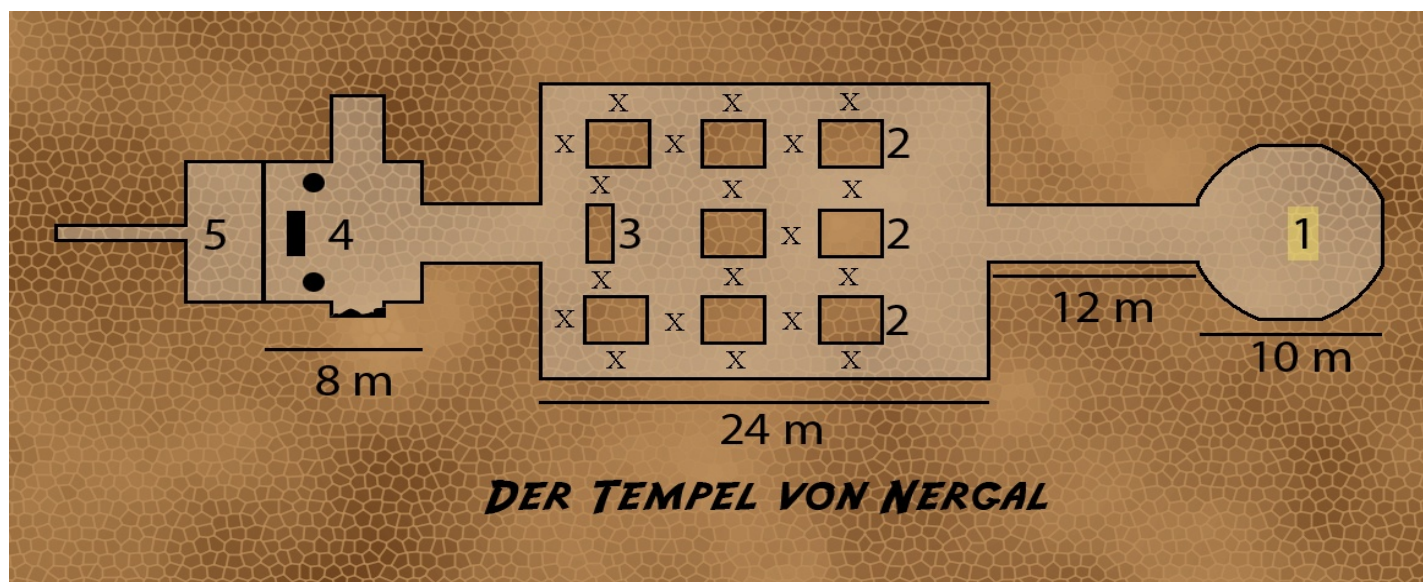
DER WEG INS LICHT

Nachdem die Charaktere die Mumie besiegt haben, kehrt Sir Macmillan tatsächlich mit ein paar Arbeitern zurück. Gemeinsam mit den Charakteren schaffen diese den Sarkophag zum Schacht. Als erstes wird der Sarkophag mit einem Flaschenzug nach oben gehievt. Anschliessend klettert Macmillan nach oben. Kaum ist dieser oben angekommen, fällt den Charakteren das Seil entgegen. Kurz darauf erscheint der Kopf einer gutaussehenden Blondine am Schachtrand – einer Blondine in SS-Uniform.

„Danke, ihr Narren. Der Führer wird sich über euren Beitrag zu seiner Sache sicher freuen. Leider werdet ihr das nicht mehr erleben dürfen.“

Direkt im Anschluss wird der Schacht wieder mit der Steinplatte versiegelt. Die Charaktere sind nun gefangen - oder etwa doch nicht?

Durch eine Probe auf Verstand -2 können die Charaktere darauf kommen, dass die Priester Nergals



DER TEMPEL DES NERGAL

Ein Savage Worlds™ Kurzabenteuer vom Abenteuer-Blog



wohl kaum immer durch den Schacht nach unten geklettert sind. Auch eine Probe auf Wahrnehmung -2 innerhalb des Altarraumes bringt im wahrsten Sinne des Wortes Licht ins Dunkel. An der Rückwand fällt, kaum merklich, ein wenig Licht durch die Augen der eingemeisselten Monster.

Die Charaktere können nun entweder die Statuen des Gottes gegen die Wand stürzen lassen und diese so zum Einsturz bringen. Dies erfordert eine Probe auf Stärke -2. Oder aber sie finden durch eine Probe auf Wahrnehmung -2 unterhalb des Altars einen versteckten Schalter, der eine Geheimtür öffnet.

Hinter der Mauer findet sich ein weiterer kleiner Raum (5), welcher den Priestern wohl zur Vorbereitung und zum Beobachten der Zeremonien durch die Gucklöcher diente. Hier findet sich auch eine Treppe nach oben. Das Licht fällt durch eine leicht verschobene Abdeckplatte. Mit einer weiteren Probe auf Stärke -2 kann diese zur Seite geschoben werden. Die Charaktere sind wieder frei.

AUF DER STRASSE NACH SUEDEN

Während die Charaktere einen Weg nach draussen gesucht haben, sind die Nazis bereits mit dem Sarkophag und Sir Macmillan zur nahe gelegenen Bahnstation aufgebrochen. Dank einer der Arbeiter wissen die Helden, dass sie dort den nächsten Zug in von Deutschen besetztes Gebiet besteigen wollen.

Gott sei Dank steht noch ein einzelner LKW bei der Ausgrabungsstätte, so dass die Charaktere sich ebenfalls auf den Weg dorthin machen können.

Es dauert nicht lange, bis sie in der Ferne zwei Fahrzeuge ausmachen können. Vorne befindet sich ein offener LKW, mit einigem Abstand folgt ihm ein Kübelwagen.

Der Sarkophag befindet sich auf dem vorderen LKW, ebenso die Blonde SS-Sturmbannführerin. Sir Macmillan wird im Kübelwagen transportiert. Die

Verfolgung wird nach den normalen Regeln für Verfolgungsjagden (SW:GE S. 189) abgehandelt. Dabei gilt eine Entfernungseinheit von 5 Zoll. Die Verfolgungsjagd beginnt in weiter Entfernung.

Der offene LKW wird dabei alles tun um der Verfolgung zu entgehen, während der Kübelwagen mit normaler Geschwindigkeit weiter fährt (und somit auch die Helden ein wenig aufhält). Um Sir Macmillan zu befreien, ist es notwendig, mit dem Fahrzeug Gleichauf zu ziehen (SW:GE S. 192). Sobald dies Geschehen ist, können die Charaktere mit einer Geschicklichkeits-Probe versuchen auf den Kübelwagen zu springen. Auf dem Kübelwagen befinden sich der Fahrer sowie zwei weitere SS-Soldaten, welche auch munter auf die Charaktere feuern.

Sollte der Kübelwagen während der Verfolgungsjagd einen Unfall erleiden, so wird dies Sir Macmillan auf jeden Fall überleben. Sind die Charaktere an dem Unfall Schuld (zum Beispiel indem sie den Kübelwagen abgedrängt haben), stellt Macmillan sie äusserst wütend zur Rede und die Charaktere verlieren einen Bennie für unheldhaftes Verhalten.

Sobald Macmillan wieder befreit ist, wird er darauf drängen, die Nazis aufzuhalten. Unter keinen Umständen darf der Sarkophag nach Deutschland gelangen.

ZUG NACH NIRGENDWO

Die Sturmbannführerin hat es tatsächlich geschafft, den Zug zu erreichen und den Sarkophag zu verladen. Gerade als die Charaktere auf dem Bahnsteig ankommen, fährt der Zug an.

Mit einer Probe auf Geschicklichkeit können sie gerade noch rechtzeitig auf den Zug aufspringen. Bei einem Fehlschlag haben sie noch immer die Möglichkeit, den Zug mit dem LKW zu verfolgen und von diesem aus auf den Zug aufzuspringen. Dies

DER TEMPEL DES NERGAL

Ein Savage Worlds™ Kurzabenteuer vom Abenteuer-Blog



geschieht dann nach den oben bereits genannten Regeln.

Der Sarkophag und die Sturmbannführerin befinden sich im vordersten Waggon. Dazwischen liegen mehrere Personenwagen (insgesamt 3 Stück) sowie ein paar Güterwagen (4 Stück). Im ersten und letzten Personenwagen finden sich jeweils SS-Soldaten (1 je Charakter). Um über die Güterwagen zu kommen sind Proben auf Klettern notwendig. Der vorderste Güterwagen hat zudem 2 SS-Schläger, welche die Charaktere erwarten. Der Kampf auf dem fahrenden Güterwagen sorgt bei jeder Handlung für einen Abzug von -2 (auch für die SS-Schläger).

Sind die Charaktere endlich im vordersten Waggon angekommen, erwartet sie dort SS-Sturmbannführerin Elsa Köhler mit weiteren Soldaten (4 Stück). Sie hat eine nahezu krankhafte Neigung zu Leder und Peitschen. Daher begrüßt sie die Helden auch in einem schwarzen Ledermantel und einer Peitsche.

NACHSPIEL

Nachdem die Nazischergen besiegt sind, wird der Sarkophag an der nächsten Haltestelle entladen und per LKW nach Kairo gebracht, wo er verschifft werden soll.

Sir Macmillan dankt den Charakteren aufrichtig und verspricht ihnen, sie auch bei zukünftigen Unternehmungen gerne wieder anzuheuern. Als Belohnung erhalten sie zudem 350 britische Pfund.

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

DIE SCHURKEN

Nachfolgend die Werte der Gegenspieler.

SS-STURMBANNFUEHRERIN ELSA KOEHLER

Elsa Köhler ist eine umwerfende Frau. Sie ist eine wahre Schönheit und äusserst Willensstark, aber mindestens ebenso durchtrieben. Der Führer versieht sie stets mit besonderen Aufgaben, sie gehört sozusagen zu seinem inneren Zirkel. Mit der Beschaffung des Sarkophag wäre ihr eine Beförderung sicher, daher tut sie alles in ihrer Macht stehende, um den Sarkophag zu behalten.

Elsa Köhler ist ein Wildcard!

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W12, Wahrnehmung W10, Mumm W10, Provozieren W10

Charisma: 4

Bewegungsweite: 6

Parade: 8

Robustheit: 7

Talente:

Attraktiv, Sehr Attraktiv, Glück

Ausrüstung:

Walther PPK (12/24/48, 2d6, Muni 7, PB 1)
Bullenpeitsche (Stä+W4, s. S. 75 SW:GE)

DIE SS-SOLDATEN

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Klettern W4, Wahrnehmung W6, Mumm W8, Provozieren W6

DER TEMPEL DES NERGAL

Ein Savage Worlds™ Kurzabenteuer vom Abenteuer-Blog



Bewegungsweite: 6

Parade: 6 (8)

Robustheit: 6 (8)

Ausrüstung:

Dolch (Stä+W4),
MP40 (12/24/48, 2d6, FR 3, Muni 32, PB1)

Die SS-Schläger nutzen die selben Werte, lediglich ihre Werte in Konstitution und Kämpfen werden auf W12 erhöht. Zudem besitzen sie statt der MP40 eine Walther PPK (s. Elsa Köhler).

DIE MUMIE NERGALS

Eine klassische Mumie, verdorrte Knochen und Fleischreste unter einer Unmenge an Mullbinden.

Die Mumie ist ein Wildcard!

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W10, Wahrnehmung W6,
Einschüchtern W6

Bewegungsweite: 4

Parade: 7

Robustheit: 9

Besondere Merkmale:

- **Furchtlos:** Mumien sind immun gegen Furcht und Einschüchterung
- **Klauen:** Stä+W4
- **Untot:** +2 Robustheit, +2 auf Erholungsproben wenn Angeschlagen,

Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

- Erhält keine Wundabzüge!

DIE FALLEN

Es handelt sich um klassische Speerfallen. Speere schießen aus beiden Wänden hervor. Es kommt zu einem Kämpfen W6 Angriff auf die betroffenen Charaktere. Jeder erfolgreiche Angriff verursacht 2W4 Punkte Schaden.

DIE FAHRZEUGE

Kübelwagen

Besch./Max.: 10/30 Robustheit: 10 (3)

Mannschaft: 4

LKW

Besch./Max.: 5/30 Robustheit: 14 (2)

Mannschaft: 2 + 8



Wir wünschen allen **Viel Spaß!**

Jörg Theobald

<http://abenteuerblog.wordpress.com/>



Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.