



Die Geister die ich rief...

Ein Slipstream Fan-Abenteuer von Ralf Tschulena

Dies ist ein Abenteuer für Slipstream, ein Savage Worlds Setting erhältlich von Pinnacle Entertainment Group. Geschrieben wurde es von Ralf Tschulena (Ralf.tschulena@t-online.de).

Ich würde mich über Kritik, Anregungen oder Lob freuen. ☺

Ich habe das Abenteuer auf Deutsch geschrieben, obwohl ich das deutsche Regelbuch noch nicht habe. Falls also irgendwelche Ausdrücke nicht stimmen liegt es nur daran. ☺

Die unglücklichen Bewohner der Stadt wurden von mir als Lemuren beschrieben. Erst als ich die FigureFlats anschaute entdeckte ich dass die Vergelmirion auch lemuren-artig aussehen. Naja, ist mir eigentlich egal.

Ich habe auch keine Karten oder bunte Bilder dafür gemacht. Ist halt ein Fan-abenteuer, da gibt es sowas nicht (wenn irgendwer ein Titelbild für zeichnen will kann er es gerne schicken. ☺)

Das Abenteuer wurde von mir direkt nach dem Prelude-Kapitel eingefügt, anstelle des Abschnittes „Attack of the rock men“. Wenn es dort eingefügt wird werden die NSC's das Raketenschiff reparieren, was den Charakteren Zeit gibt die Ruinen zu erforschen die man beim Landeanflug überflogen hat.

Es ist aber leicht möglich dieses Abenteuer anstelle einer normalen Discovery(Slipstream page 129) in einer laufenden Kampagne einzubauen.

Entdeckung:

Die Charaktere entdecken auf einem sehr kleinen, felsigen Fragment Ruinen. Am sinnvollsten befindet sich das Fragment in der roten Zone des Slipstreams (ein Neuankömmling) oder weitab von bewohnten Fragmenten da es mehr oder weniger unberührt geblieben ist.

Die Charaktere sollten von Neugier getrieben die Ruinenstadt zu erkunden.

Es ist nicht möglich direkt in der Nähe der Stadt zu landen, sondern es muss eine kurze Strecke mit Raketenschlitten/Ballonbuggy bzw. zu Fuß zurückgelegt werden.

Das Gelände ist stark zerklüftet, mit sich auftürmenden Felsnadeln und Türmen, Klippen und Schluchten aber die Strecke zur Stadt sollte trotzdem ohne Probleme zu meistern sein.

Die Ruinenstadt

Die Stadt ist eine Lowtech-Stadt, das kann man von außen erkennen.

Sie ist in mehreren Stufen zwischen/in drei hohen Felstürme gebaut, die Türme sind durch Brücken miteinander verbunden. Jeder Turm ist ca. 70 Meter hoch und hat einen Durchmesser von rund. 150 Meter. Rund um die Stadt sind Reste von Feldern und Bewässerungsanlagen zu erkennen.

Ebene 1

Diese Ebene kann durch eine lange, flache Rampe erreicht werden, die sich um den halben Turm windet. Sie ist in ca. 15 Meter Höhe errichtet und besteht hauptsächlich aus den Fronten vieler Gebäude, hinter denen sich Höhlenartige Räume befinden, die in den Fels gegraben wurden. Die Rampe führt weiter hinauf, zur Ebene 2 die ca. 20 Meter höher liegt (also 35 Meter Höhe). Man sieht dass eine breite Hängebrücke zu nächsten Säule führt, wo mehr Gebäude zu sehen sind.

In den meisten Räumen befinden sich unzählige staubige, verdreckte und stinkende Schlaflager (Stroh und verschimmelte/verfaulte Decken). An vielen Wänden sind Anker mit langen Ketten und Handschellen, alles erinnert stark an ein Slavenlager.

In einigen der Sklavenquartiere sind primitive Zeichen in den Fels gekratzt, sehr häufig ein spiralförmiger Wirbel, dessen Zentrum oft mit Ruß geschwärzt wurde (Es stellt das schwarze Loch dar, das von den Bestien aufgemalt wurde).

In einer großen, zentralen Halle lagern Ackerbau-Werkzeuge, und Räume die an Kornspeicher erinnern schließen sich hier an.

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung kann glaubt man eine Bewegung auf einem Nachbarturm zu erkennen.

Ebene 2

Auf dieser Ebene sind viele kleine Gebäude, auffällig sind die deutlich kleineren Türen und niedrigere Räume als in Ebene 1. Viele Türen scheinen zerstört zu sein, und die wenigen Möbel die es gibt (meistens nur Schlafmatten) sind umgerissen oder zerschlagen. Mit einem Wurf auf Schläue oder Gassenwissen+2 kann man vermuten dass es sich um ein Handwerkerviertel handelt. Auch hier finden sich mehrere der spiralförmigen Wirbel, darunter liegen öfters kleine Häufchen, mit Wahrnehmung kann man sogar kleine Knochen hier erkennen.

Eine große Hängebrücke aus staubigen, alten Tauen führt hinüber, obwohl morsch und laut ächzend ist sie stabil.

Ebene 3

Diese Ebene ist wie eine Nische in dem Felsturm gesetzt, erinnert an eine Höhlenstadt der Anasazi. Turmartige Gebäude stapeln sich an der Rückwand immer höher.

Die Türen und Decken sind wieder recht niedrig.

Auffällig ist ein großer Platz am Ende der Brücke. Auf einem morschen alten Podest sind mehrere Pranger errichtet. Hier drin eingesperrt sind die Überreste dreier großer, kräftiger Kreaturen, mit Reißzähnen und Krallen, über 2 Meter groß. Vor dem Pranger ist ein großer Haufen Knochen und Schädel aufgetürmt. Die Schädel wirken deutlich kleiner als die der Kreaturen im Pranger

Auf dem Platz verstreut liegen einige Speere und andere primitive Waffen (alle relativ klein und meistens beschädigt).

Viele Gebäude zeigen Kampfspuren. Eine breite Treppe führt zu einer steinernen Brücke die zur letzten Ebene führt.

Des Weiteren ist am Rande dieses Platzes ein großes, geschmücktes Gebäude, vermutlich ein Tempel oder ähnliches.

Es ist ca. 10x15 Meter groß und hat an der Vorderfront mehrere Säulen und eine halbzerschmetterte Statue eines Humanoiden mit Schwanz. Durch die große Tür gelangt man in eine große Halle. Die Wände sind mit Wandmalereien verziert die viel über die Geschichte der Stadt verraten (siehe Handout)

In der Mitte der Halle stehen acht große eiserne Stühle mit seltsamen Hauben aus Drahtgeflecht die über Kabel mit einer großen Stele verbunden sind. Die Stühle sind zerstört und zerschlagen, was sehr große Kraft verlangt.

Falls die Charaktere umkehren sollten werden die Bestien erwachen.

Hoffentlich versuchen die Charaktere aber Ebene 4 zu erreichen.

Ebene 4

Die Brücke hat kein Geländer, ist aber fast 3 Meter breit. Da sie ca. 50 Meter über den Boden schwebt, und fast 40 Meter Spannweite hat, ist es trotzdem spannend sie zu überqueren.

Hier oben wohnten die Adligen, es gibt ca. 10 große, turmähnliche Häuser und etliche kleinere Nebengebäude. Auch hier sind Kampf Schäden zu erkennen. Die Dächer der Häuser sind auf einer Höhe mit dem Plateau der Felstürme. Hier oben leben die letzten der Bestien, es sind mehr als 30 Stück (auf den anderen Türmen leben ebenfalls 10-20 Stück), und sie sind inzwischen sehr hungrig.

Es gibt ein Gebäude das durch seine Größe und seine Verzierungen herausragt, es scheint eine Art Palast gewesen zu sein.

Durch breite Gänge, immer wieder breite Treppen und Hallen gelangt man zum Thronsaal(ca. 10x14 Meter, mit einer kleinen Treppe auf dem ein Thron steht.

Der Zugang wurde wohl verbarrikadiert, aber die Bestien konnten auch dieses letzte Hindernis überwinden.

Vom Thronsaal aus hat man einen Blick auf das Plateau, eine felsige Hochebene.

Auf diesem Plateau leben unzählige Bestien (ca. 30 Stück), aber sie zwischen den Felsen nicht sofort zu entdecken.

In dem Thronsaal liegen die Skelette von zwei Raubtieren, mit Speeren gespickt. Mehrere Lemuren-Skelette liegen ebenfalls noch in einer Ecke. Einer (der Ex-König) hat eine Menge Schmuck, der für ca. 300 Slip verkauft werden kann.

Besonders hat er einen rot glühenden Kristall um den Hals hängen.

Der Kristall ist die „Belohnung“ für das Abenteuer.

Der Spielleiter sollte die Belohnung seiner Gruppe anpassen.

Er kann natürlich verkauft werden, er hat einen Basiswert von rund 1000 Slips, aber für diesen Preis einen Käufer zu finden dürfte schwierig sein (Gassenwissen)

Wenn einer der Charaktere Psioniker oder verrückter Wissenschaftler ist bietet sich an dass der Stein Machtpunkte enthält oder irgendwie benutzt werden kann um eine neue Macht zu lernen.

Die Bestien erwachen

Während die Charaktere den Thronsaal untersuchen werden die Raubtiere auf dem Plateau aufmerksam.

Die ersten von ihnen erwachen und springen durch ein Fenster. Sie greifen fauchend und knurrend an. **BESTIEN**:(Anzahl der Spieler)

Immer wenn die Bestien als Aktionskarte weniger als 5 ziehen springt eine weitere Bestie in den Saal-alternativ dazu springt immer wenn der Spielleiter meint es sei notwendig eine weitere durch das Fenster.

Spätestens wenn die Spieler durch die Fenster erkennen dass sich auf der Hochebene 2-3 Dutzend weitere Bestien zwischen den herumliegenden Felsen hervorkommen und langsam näher kommen sollten die Spieler versuchen zu fliehen.

Sie müssen alle Ebenen Zurückrennen. Sollte ein Spieler versuchen mit einen Raketengürtel einfach davonzufiegen hat er vielleicht Nachteile wie loyal oder Heroic die ihn daran hindern seine Freunde einfach zurückzulassen.

Ein Charakter der einfach seinen Raketengürtel nutzt um schneller zu sein darf zumindest +1 auf seine Würfe anrechnen.

Die Bestien werden ihnen laut brüllend und kreischend folgen. Von den Plateaus der anderen Türme antworten ähnliche Rufe (es gibt auch dort Bestien! Aber sie brauchen länger um hinabzuklettern).

Es wird als eine normale Verfolgungsjagd durchgespielt, und sollte mit vielen Beschreibungen und nach Gefühl gespielt werden. Dementsprechend ist das nachfolgenden auch eher als Anregung zu verstehen. Die Spieler sollten das Gefühl haben dass sie gerade so entkommen konnten.

Der Verfolger ist nicht eine einzelne Bestie sondern eher ein Haufen Bestien.

Wenn der Verfolger die Charaktere einholt werden die Charaktere von einer Bestie (oder 2-3 bei großen Gruppen) eingeholt, die bekämpft werden müssen. Der Verfolger rutscht wieder zwei Einheiten nach hinten - die nächsten Bestien sind noch etwas weiter zurück.

Alle zwei Kampfrunden sollte eine weitere Runde „Verfolgungsjagd“ durchgespielt werden, wobei Charaktere die zum kämpfen stehen geblieben sind keinen Wurf machen dürfen. Wenn die Charaktere zu lange für den Kampf brauchen können es also immer mehr Bestien werden.

Der Spielleiter kann noch Ereignisse an bestimmte Aktionskarten koppeln, z.B. wenn die Bestien eine Bildkarte ziehen stürzen Trümmer und eine besonders gierige Bestie von oben herab, die Bestie wird durch den Sturz getötet, aber den Trümmern muss man durch Geschicklichkeit ausweichen oder 2W6 Schaden nehmen.

Eventuell kann man versuchen die Hängebrücke zu zerstören, sie hat Robustheit 12.

Da auf allen drei Felstürmen Bestien hausen vergrößert dass nur den Vorsprung der Charaktere und verkleinert die Zahl der Verfolger, beendet aber nicht die Verfolgungsjagd.

Die Strecke nach unten

Die 1. Runde ist die Ebene 4 bzw. der Palast

Die 2. Runde ist die Brücke, hier gilt WM-1 wegen dem fehlenden Geländer etc.

Die 3. Runde ist Ebene 3

Die 4. Runde ist die Hängebrücke - auch hier gilt WM-1 wegen des schwankenden und morsche Boden etc.

Die 5. Runde ist Ebene 2

Die 6. Runde ist Ebene 1

7. Runde ist Ankunft beim Buggy/Raketenschlitten (wie, die Charaktere sind zu Fuß unterwegs? Noch 3 Runden Verfolgungsjagd zum Raumschiff!)

Wenn die Charaktere ihr Fahrzeug erreicht haben können sie zu ihren Schiff fliehen. Sie sollten möglichst schnell starten, da in einige Minuten die Bestien ebenfalls ihr Schiff erreichen.

Sobald sie glücklich mit ihrem Schiff gestartet sind ist das Abenteuer beendet. Das Fragment wird weiter durch das Universum treiben, falls die Charaktere irgendwann hierher zurückkommen wollen wird das Fragment nicht mehr aufzuspüren sein. Es sei den der Spielleiter hat eine weitere Idee für ein Abenteuer auf diesen Fragment.

BESTIEN

Die Bestien sehen wie eine Mischung aus nahezu haarlosen Pavian und Gorilla aus. Wenn der Spielleiter will können sie auch eher Albino-Gorillas ähneln. Sie sind kräftig, relativ intelligent (aber ohne Einfluss der Kristalle trotzdem nur Tiere), sehr hungrig und aggressiv.

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Schleichen W8, Werfen W6, Klettern W8, Eichschüchtern W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8

Spezialfähigkeiten

- **Größe +1:** Bestien sind etwas größer als Menschen, aber deutlich kräftiger
- **Klauen und Krallen:** Stä+W4.
- **Sprung:** Eine Bestie kann extrem weit springen. 2“ oder 4“ mit Anlauf. Erfolg und Raises auf Stäwürfen erhöhen die Sprungweite um je 1.
- **Raserei:** Eine Bestie kann in einer Runde zwei Nahkampf-Attacken mit -2 Abzug ausführen.

GM to GM:

Falls der Spielleiter nicht genau weiß wie er die Bildergalerie deuten soll:

Ein Lowtech - Planet hat mit Hilfe einer genialen Erfindung und seltener Kristalle eine lokale Art von Raubtieren versklavt. Nach dem Durchgang durch das schwarze Loch gab es keinen Nachschub an Kristallen mehr (in meiner Vision der Fragmente werden sie aus den Trümmern neu zusammengesetzt so dass nur Teile eines Planeten im Slipstream landen).

Die Bestien wurden wieder wild und griffen ihre Herren an. Die wildesten Bestien sollten als Warnung für alle anderen hingerichtet werden, doch es kam zu einem großen Kampf und sämtliche Bewohner wurden getötet.

Rechtliches:

„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.“

Slipstream ist ein Produkt von Pinnacle -deswegen noch einmal :

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

HANDOUT BILDERGALERIE IM TEMPEL**Die 1. Wand**

Farben schon recht verblasst und rissig, wirken recht alt.

Bild 1:

Mehrere Wesen die an Aufrechtgehende Lemuren erinnern bestellen Felder, sie sind dreckig und sehen müde aus. Im Hintergrund sieht man eine turmartige Stadt, am Bildrand wird einer der Wesen von einem Pavian-ähnlichen, großen Raubtier angegriffen.

Bild 2:

Ein Lemur steht vor einer Abbildung der acht Stühle, auf der Stele ein rötlich glühender Diamant, von dem Energieströme in die Hauben strömen. Mehrere bewaffnete Lemuren führen ein gefesselt Raubtier (wie in Bild1) zu einem Stuhl.

Bild 3:

Man sieht fröhliche Lemuren, Raubtiere die aus dem Tempel kommen (sie sehen jetzt deutlich weniger wild aus), Werkzeug erhalten und die Felder bestellen. Lemuren tragen glühende rote Kristalle aus einem Gebäude in den Tempel. Es ist zu erkennen dass im Gebäude etliche Kristalle auf einem Haufen liegen.

Die 2. Wand

Diese Bilder sehen anders aus, ein anderer Künstler mit anderem Stil.

Bild 4

Man sieht einen Horizont über dem ein dunkler, schwarzer Wirbel hängt, panische Lemuren rennen davon, Raubtiere bearbeiten unbeirrt die Felder.

Klein, mehr als Randskizze kann man erkennen dass Raubtiere zum Tempel und wieder zurückgeführt werden, auf dem hinweg wirken sie wilder als auf dem Rückweg.

Bild 5

Chaotische Szenen von zerreisenden Gebirgen, Flammen und Tod, soll wohl den Durchgang durch das schwarze Loch darstellen.

Bild 6

Die Umgebung der Stadt wirkt jetzt anders, und es ist zu erkennen dass die Lemuren der Stadt verwirrt sind und sich einsam vorkommen - vermutlich waren sie die einzige Stadt die den Übergang überstanden hat. Raubtiere arbeiten auf den Feldern.

Die 3. Wand

Wieder ein anderer Künstler, diesmal sehr ungeschickt, die Figuren ähneln eher Strichmännchen.

Bild 7

Ähneln sehr Bild 3, nur eben sehr ungelenk. Es ist wohl der Tempel zu sehen, vor dem Gebäude in dem die Kristalle gelagert wurden stehen ratlose Lemuren, einer trägt noch ein Kristall hinaus, das Gebäude ist aber leer. Die Raubtiere auf den Feldern sind mit betont großen Reißzähnen und Krallen zu sehen, in einer Ecke des Bildes sieht man wie eines der Raubtiere Werkzeug wegschmeißt und einen Lemur bedroht.

Bild 8

Ein Bild der unteren Ebene der Stadt, viele der Raubtiere strömen über die Rampe auf die zweite Ebene und greifen die Lemuren an, töten sie und fressen sie. Einige Raubtiere die besonders böse dargestellt wurden sind auf dem Platz an den Pranger gestellt und sollen hingerichtet werden.

Die letzte Wand zeigt nur einen großen schwarzen Wirbel, irgendwas sagt euch dass er mit Blut gemalt wurde, und ihr erahnt Krallenspuren im Putz.