

DER STÄRKSTE MANN DER WELT

Fever liegt auf der harten Bank und starrt nach oben in die Dunkelheit. Dieser verdammte Marshal hatte ihn eingebuchtet, aber das wird der Bastard ihm noch büßen. Fever ist sicher, dass Cabin und Bravo bereits Wind von der Sache haben und ihn rausholen werden. Und dann wird der Marshal für seine Arroganz zahlen - und zwar teuer.

Ein Kratzen lässt Fever aufschrecken. Da ist etwas an der Außenwand. Eine Ratte oder ein Waschbär? Nein, etwas nähert sich gezielt dem vergitterten Fenster seiner Zelle. Fever grinst. Die Jungs sind da. In wenigen Minuten wird er wieder ungesiebte Luft atmen, sich seinen Colt umschnallen und den verfluchten Marshal besuchen.

Fever steht auf und geht zum Fenster. Zwei Hände legen sich um die Stangen, muskulöse Hände, bleiche Hände, Krallen gleich. Der Cowboy runzelt die Stirn. Das sind keinesfalls die Hände von Cabin oder Bravo. Diese Hände gehören jemand anderem. Die Hände zucken kurz, dann gibt es einen Knack und die beiden Stangen lösen sich aus der Verankerung. Einfach so.

Neugierig blickt Fever aus dem Fenster. Wer holt ihn wohl aus seiner Zelle? Freunde seine Brüder? Es läuft ihm eiskalt über die Schulter, als er den grinsenden Muskelprotz sieht und dahinter einige kräftige Boys, deren Lebensfäden schon vor langer Zeit durchschossen wurden. Fever ahnt, dass diese Männer ihn nicht befreien werden. Er spürt, wie es ihm nass an den Beinen herabläuft ...

Vor vielen Jahren zog "Marcus Lane's Incredible Circus" durch den Weir West, um mit seiner Schau das Publikum zu unterhalten. Es gab die kuriossten Darstellungen und unterschiedlichsten Schausteller. Die Menschen waren begeistert, brachte der Zirkus ihnen ein wenig Freude ins trostlose Leben. Doch dann, vor drei Jahren, suchten die Pocken den Zirkus heim und rafften die kleine Truppe um Marcus Lane dahin. Niemand stand den Schaustellern bei, niemand half ihnen. Doch im Weir West ist der Tod selten endgültig, Marshal...

Sich ans Leben klammernd, die Menschen verdammend und sein Ensemble beweinand, ging Marcus Lane mit einem Manitu einen Pakt ein. "Marcus Lane's Incredible Circus" zieht nun erneut über das Land und seine Schausteller sind aus dem Reich der Toten zurückgekehrt. Sie verbreiten keine Freude mehr, sondern Angst. Niemand weiß wo sie als nächstes gastieren, niemand würde freiwillig eine Eintrittskarte lösen, niemand kann sie aufhalten! Niemand...?

Verbogene Gitter

Diese Szene eignet sich hervorragend, falls ein Gefangener in der Zelle des Marshal-Büros einsitzt. Eventuell hat er den ganzen Tag damit geprahlt oder gedroht, dass ihn seine Brüder befreien und die ganze Stadt für diese Schmach zahlen wird. Tatsächlich nähert sich des Nachts jemand dem vergitterten Fenster der Zelle. Es ist Carvello Ravelli, der die Ketten aufbiegt, den Gefangenen aus der Zelle zerrt, ihn dann mit einem Fausthieb erschlägt und seiner untoten Anhängerschaft zuführt.

Erschlagene Rinder

Um seine außergewöhnliche Stärke zu beweisen, macht Carvello Ravelli des Nachts Jagd auf die Rinder der Umgebung. Er streckt die Tiere mit einem Fausthieb oder einem Schlag seiner Hanteln nieder. Das Aufgebot könnte von einem Rinderzüchter angeheuert werden nach dem Tiermörder zu suchen, selber als Cowboys unterwegs sein oder durch Zufall des Nachts einen Überfall Ravellis beobachten. Die Szene eignet sich auch gut, um die Lagerfeuerromantik des Wilden Westens in eine Horrorshow zu verwandeln.

Gesprengte Ketten

Eines Nachts bricht Ravelli in den örtlichen Eisenwarenladen ein. Er ist auf der Suche nach neuen Herausforderungen, Opfern und Werkzeugen, um seine Stärke zu demonstrieren. Da kommt ihm der Shop und dessen Besitzer gerade recht. Vor allem die große Auswahl an unterschiedlichen Ketten hat es Carvello Ravelli angetan. Er prüft jede einzelne Kette auf ihre Stärke,

Ein Koloss von einem Mann mit Armen wie Oberschenkeln, geheimnisvolle dunkle Augen und einen breiten, kunstvoll gezwirbelten Schnurrbart - das war Carvello Ravelli, der stärkste Mann der Welt in "Marcus Lan's Incredible Circus". Auch er ist aus dem Reiche der Toten zurückgekehrt, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Schon im Leben ein aufbrausender Hitzkopf, lässt er seinem Temperament nun freien Lauf.

Das Szenario "Der stärkste Mann der Welt" beinhaltet vier Szenen, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können. Es obliegt dem Marshal zu entscheiden, ob das Aufgebot Ravelli in einer Szene stellt oder ob es erst einmal nur die Spuren der grausigen Taten untersucht. Das Szenario endet spätestens, sobald Carvello Ravelli zum zweiten Mal persönlich ins Spiel gebracht wurde. In was für Szenen er auftritt bleibt dem Marshal überlassen. Sobald der Untote erkennt dass er unterliegt, versucht er zu fliehen. Ravellis Wandelnden Muskeln (seine Wandelnden Toten) geben ihm dabei Deckung.

Das Aufgebot könnte nun Zeuge der Tat sein und einschreiten. Oder die Amigos ermitteln am nächsten Tag wohin der Gefangene floh. Marshal, du kannst die Situation explodieren lassen und die Brüder des Gefangenen ins Rennen schicken. Diese verschärfen dann die Szene in der Nacht oder glauben die Stadt habe ihren Mann gelyncht. Dass kann in einer wilden Ballerei auf offener Straße enden, zu amoklaufenden Bandidos und vor allem auf eine falsche Fährte führen.

Eine Gruppe Cowboys auf dem Trail sitzt Abends bei Kaffee und Bohnen am Lagerfeuer. Einer spielt Gitarre und der Nächste singt beruhigende Lieder, um den Longhorns die Angst vor der Dunkelheit zu nehmen (Yeah, Marshal, genau deswegen haben die Cowboys damals gesungen). Da rast aus der Dunkelheit eine Hantel heran und zerschmettert den Schädel des Gitarrenspielers. Die Riner geraten in Panik, eine kleine Stampede bricht los und in Staub und Dunkelheit bewegen sich die Untoten, um ihre Opfer zu holen.

Geschmeidigkeit und Länge. Unpassende Ketten reißt er auseinander.

Hat Ravelli genug Zeit, wird er eine der Ketten als weitere Waffe benutzen, die er wie eine Bullenpeitsche einsetzt. Kann der untote Schausteller dem Aufgebot entkommen, wird er im Finale mit einer verfluchten Kette und einer passenden Fähigkeit zum Kampf

DER STÄRKSTE MANN DER WELT

antreten. Für diese Szene reicht es jedoch aus, dass Carvello Ravelli über 1" Nahkampfreichweite mit seinem Gegner ringen kann und W12+1+W6 Schaden verursacht.

Der Besitzer des Eisenwarenladen und seine Familie wurden von Ravelli gefangen genommen. Sie sitzen gefesselt auf Stühlen. Der Untote schlingt Ketten um die Handgelenke eines Opfers und lässt die Fesseln dann von seinen Wandelnden Muskeln halten. Er selbst zieht dann kräftig an einer Kette, die er um die Fußgelenke des

Opfers geschlungen hat. Mit dieser Kraftanstrengung reißt er die Lebenden förmlich in Stücke und sorgt für Angst und Schrecken. In was für einer Reihenfolge Ravelli vorgeht, bleibt dem Marshal überlassen. Die Gefangenen müssen hilflos mit zusehen, wie Ravelli einen nach dem anderen auf diese grausige Art und Weise tötet. Sollte Carvello Ravelli mit dem Töten begonnen haben bevor das Aufgebot hinzukommt, so steigt die Furchtstufe des Gebäudes um +1. Der Anblick der Szenerie löst eine Mumm-Probe aus.

Die kleine Farm

Carvello Ravelli hat sich eine kleine Farm als Versteck ausgesucht. Konnte er entkommen, führen die Spuren hierhin. Vielleicht machen aber auch Nachbarn das Aufgebot darauf aufmerksam, dass etwas nicht stimmt oder die Amigos stoßen durch Zufall auf die Farm. Ravelli kann hier gestellt werden oder in einen Hinterhalt geraten.

Auf den ersten Blick wirkt alles ruhig - zu ruhig. Sobald man die Farm betritt sieht man den Hund der Familie erschlagen vor seiner Hütte liegen. Auch sämtliche Tiere im Stall wurden erschlagen. Es liegt eine bedrückende und bedrohliche Atmosphäre über der Gegend. Die Furchtstufe auf der Farm beträgt +1.

Eine Untersuchung des Wohnhauses bringt einen schrecklichen Fund zutage. Die Farmersfamilie wurde grausig hingerichtet. Scheinbar hat jemand die Gliedmaßen der Menschen bei

lebendigem Leib nach und nach ausgerissen und anschließend die Leichen achtlos auf den Boden fallen lassen. Der Anblick löst eine Mumm-Probe aus und die Furchtstufe beträgt im Haus nochmals +1.

Ravelli und seine untote Meute haben sich in der Scheune der Farm einquartiert. Hier hat sich der ehemalige Schausteller eine kleine Bühne aus Kisten und Brettern zusammengesetzt, auf der er gerne seine Posen übt. An die Wand hat er die beiden jüngsten Kinder des Farmers gefesselt, die Ravelli als Zuschauer beklatschen müssen. In ihren Augen spiegelt sich Angst und Hoffnungslosigkeit wieder. Sollte es in der Scheune zum Kampf kommen, wird Carvello Ravelli versuchen den Kindern die Köpfe abzureißen und als Wurfgeschosse (Stä+W4) zu verwenden. Diese Tat löst eine Mumm-Probe aus und erhöht die Furchtstufe des Gebäudes um +1.

Antagonisten

Carvello Ravelli, der stärkste Mann der Welt {Wildcard}

Attribute Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+1, Verstand W6, Willenskraft W8.

Fertigkeiten Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Wahrnehmung W6, Werfen W8.

Bewegungsweite 6", Parade 7, Robustheit 10

Besondere Merkmale

Furchtlos Immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Fausthieb W12+1+W4

Hantelschlag W12+1+W6

Hanteln schleudern W12+1+W6

Untot +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben, wenn Angeschlagen. Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

Kräftig Robustheit +1.

Mächtiger Hieb Doppelter Nahkampfschaden, wenn Carvello Ravelli im Kampf einen Joker ausgeteilt bekommt.

Hart im Nehmen Ignoriert Wundabzüge bei Konstitutions-Proben auf der Außer-Gefecht- und Verwundungstabelle.

Schwäche Ego Ravelli zeigt gerne, dass er der Stärkste Mann der Welt ist und lässt keinen Konkurrenten zu. Als Ziel wählt er deswegen stets den stärksten Gegner. Das kann ausgenutzt werden um ihn auszutricksen (+2 auf Verstandstricks des stärksten Gegeners).

Ausrüstung 2 Hanteln (4/8/16, Stä+W6)

Wandelnde Muskeln

Attribute Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W4.

Fertigkeiten Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W8, Schwimmen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 9

Besondere Merkmale

Furchtlos Immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Krallen W10+W4

Untot +2 Robustheit. +2 auf Erholungsproben, wenn Angeschlagen. Angesagte Ziele verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

Kräftig Robustheit +1, Belastungsgrenze ist 8xStä statt 5xStä.

Schwäche (Kopf) Angriffe auf den Kopf (Angesagtes Ziel mit -4 zum Treffen) eines Wandelnden Muskels erhalten einen Schadensbonus von +2 und verursachen normalen Schaden.

Rechtliches



Der stärkste Mann der Welt (cc) 2009 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

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