

DIE MEERJUNGFRAU

Cassidy schlendert zwischen den Tischen mit dem warmen Kuchen hindurch. Staub wirbelt um seine Stiefel auf und er muss kurz den Bauch einziehen, um zwei rennende Kinder vorbeizulassen. Sie treiben mit einem Stöckchen einen Reife vor sich her, lachen und sehen glücklich aus. Cassidy bleibt stehen, hakt seine Daumen in den schweren Pistolengurt und betrachtet einen dampfenden gedeckten Apfelkuchen. Der alte Cowboy spürt wie sich sein Magen zusammenzieht. Hunger? Nein, das muss etwas anderes sein.

Cassidy geht weiter, diesmal jedoch aufmerksamer. Seine Linke tastet kurz zu dem Revolver an seiner Seite hinunter. Die Berührung der hölzernen Griffschalen beruhigt ihn wieder. Da hört er ein Lachen von der Seite und einige neckende Rufe der weiblichen Schaulustigen. Die jungen Männer haben sich um Kid Mahony geschart, der mit Steinen auf eine Zielscheibe wirft. Daneben steht ein großer Bottich mit Wasser, über das quer ein Brett liegt. Bürgermeister Wilder sitzt darauf und lacht Kid aus. Ein albernes Spiel. Trifft der Werfer ins Schwarze klappt der Sitz weg und ... da ist es auch schon passiert. Mit einem überraschenden Ruf fällt Wilder ins Wasser. Cassidy muss lachen, ebenso wie die anderen Leute um ihn herum. Er will sich wegdrehen, hält aber in der Bewegung inne. Langsam verstirbt auch das Gelächter der Leute um ihn herum.

"Bei Gott, er taucht nicht wieder auf" Das ist Lucy Cellars Stimme. Die junge Lehrerin hält sich erschrocken die Hand vor den Mund. "Helft ihm doch!" Sofort rennen zwei Männer los, beugen sich über den Rand des Fasses, um nach Bürgermeister Wilder zu greifen. Doch stattdessen schießen zwei aufgedunsene bleiche Hände aus dem Wasser, greifen einen der Kerle und zerren ihn ebenfalls in den Bottich. Panik bricht aus und Cassidy zieht seine Waffe ...

Vor vielen Jahren zog "Marcus Lane's Incredible Circus" durch den Weird West, um mit seiner Schau das Publikum zu unterhalten. Es gab die kuriosesten 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 Weird 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...?

In der Gegend hat es in letzter Zeit mehrere mysteriöse Todesfälle gegeben. Ein junges Ehepaar wurde tot in seinem Haus

aufgefunden. Friedlich, beinahe schlafend, lagen sie in ihrem Bett. Es gab keine Anzeichen von Gewalt oder Krankheit. Kurz darauf gab es weitere Menschen, die gewaltsam zu Tode kamen - sie ertranken. Ein Angler der am Ufer gefunden wurde, eine junge Frau die in ihrer Badewanne umkam und zwei Cobwoys, die man mit dem Kopf in der Pferdetränke fand.

Das Pärchen wurde Opfer von Marcus Lane, der die Seelen der Leute raubte. Er hält sie in seinem Zirkus gefangen und quält sie dort mit seinen makaberen Vorführungen. Die anderen Menschen wurden von Loreley Fitzgerald getötet, der Meerjungfrau des Zirkus. Einst war sie eine wunderschöne Frau, der die Herzen der Männer zu Füßen lagen. Jetzt eine verdorbene Kreatur, weiß sie mit ihrer Schönheit und Eleganz noch immer zu betören.

Das Szenario "Die Meerjungfrau" beinhaltet drei Szenen, die in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können. Das Szenario endet, sobald Loreley ins Spiel gebracht wird. In was für einer Szene sie auftritt, bleibt dem Marshal überlassen. Behält Loreley die Oberhand, zieht sie sich nach dem Konflikt mit dem Aufgebot zurück und verschwindet.

Der Wasserturm

Der alte Wasserturm steht am Stadtrand und muss repariert werden. Einige Arbeiter sollen sich darum kümmern. Dabei stoßen sie auf Ertrunkene Tote, die leblos im Wasser treiben und die

Gelegenheit nutzen, um weitere Opfer in ein nasses Grab zu ziehen, sobald man ihnen zu nahe kommt.

Der Schulausflug

Um ihren Schützlingen mehr über die Natur beizubringen, veranstaltet die Lehrerin einen kleinen Ausflug zum Wasser hinunter. Es werden Tiere beobachtet, Pflanzen untersucht und sollte es warm genug sein, dürfen sich die Kinder im Wasser abkühlen, während die Lehrerin ihre Beine im kühlen Nass baumeln lässt und

an ihrem Sandwich knabbert. Doch am Ufer treiben Ertrunkene Tote und lauern auf neue Opfer. In der plötzlich ausbrechenden Panik wird man nur schwerlich bemerken, dass die Monster es nur auf die Lehrerin abgesehen haben. Loreley Fitzgerald würde keinem Kind etwas antun.

Das Picknick

Es gibt ein großes Picknick in der Stadt. Dazu gehören gutes Essen, viel zu trinken, eine Losbude, ein Kuchenbackwettbewerb und ein Wettessen. Unter anderem wurde auch ein großer und tiefer Bottich aufgebaut, über das quer ein Holzbrett als Sitz liegt. Das Brett ist mit einem Mechanismus verbunden, der zu einer Zielscheibe führt. Trifft man mit einem Wurfstein das Zentrum der

Zielscheibe klappt der Sitz weg und die sich darauf befindliche Person plumpst ins trüb gewordene Wasser. Dabei handelt es sich meistens um eine beliebte Person aus der Stadt, die sich für diesen Spaß gerne hergibt. Doch niemand ahnt, dass im trüben Wasser des Fasses untote Schrecken (Ertrunkener Tote) auf ihre Opfer lauern. Sie kletterten in der Nacht zuvor in den bereits aufgebauten Bottich.

Antagonisten

Loreley Fitzgerald, die Meerjungfrau [Wildcard]

Attribute Geschicklichkeit W12, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

Fertigkeiten Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Schwimmen W10, Wahrnehmung W6, Überreden W8.

Bewegungsweite 6", **Parade** 6, **Robustheit** 7, **Charisma**: +2

Besondere Merkmale

Akrobat Die Meerjungfrau ist sehr beweglich. +2 auf Geschicklichkeits-Tricks, +1 Parade falls ohne Belastungs-Abzüge.

Charismatisch Sie ist tot, aber sie sieht noch immer verdammt gut aus.

Schlangenzunge +2 auf Überreden und Umhören.

Furchtlos Immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Krallen W6+W4

Ertränkender Griff Die Meerjungfrau hält den Charakter so im Ertränkenden Griff, dass er nicht mehr Atmen kann. Das werden vergleichende Proben auf Stärke oder Geschicklichkeit der Meerjungfrau gegen Stärke oder Geschicklichkeit des Opfers durchgeführt. Bei einem Erfolg der Meerjungfrau muss dem Opfer jede Runde eine Konstitutionsprobe gelingen oder es erleidet eine Stufe Erschöpfung, bis hin zu Außer Gefecht und dem sicheren Tod in einer Anzahl Runden die der halben Konstitution entspricht (siehe Ertrinken im GRW), sobald die vierte Probe ebenfalls misslingt. Ein

kritischer Misserfolg der Konstitutionsprobe wird als zwei normale Misserfolge behandelt. Eine Steigerung der Konstitutionsprobe bedeutet, dass das Opfer wieder atmen kann. Die Erschöpfungsstufen sind nach fünf Minuten Erholung abgebaut.

Gesang der Sirene Sobald die Meerjungfrau zu singen beginnt, kommt es mit allen Charakteren in Hörweite zu einer vergleichenden Überreden-Probe der Meerjungfrau mit dem Verstand ihrer Opfer. Ist Loreley erfolgreich, so erhält sie +2 bei der nächsten Aktion gegen das Opfer. Bei einer Steigerung ist das Opfer zusätzlich noch angeschlagen. Bedenke, dass Charisma und Schlangenzunge (insgesamt +4) auf den Wurf der Meerjungfrau angerechnet werden.

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

Schwäche Staub, Sand und Dreck. Da die Meerjungfrau eine Kreatur des Wassers ist, neigen ihre Poren bei staubartigen Substanzen zum Verkleben und Loreley erstickt. Jede Runde in der sie mit Staub, Sand und Dreck eingehüllt wird muss ihr eine Konstitutionsprobe gelingen oder sie erleidet eine Stufe Erschöpfung, bis hin zu Außer Gefecht und dem sicheren Tod, sobald die vierte Probe ebenfalls misslingt.

Ertrunkener Toter

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

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

Bewegungsweite 6", **Parade** 5, **Robustheit** 8

Besondere Merkmale

Furchtlos Immun gegen Furcht und Einschüchterung.

Krallen W8+W4

Wasserspeien Die Lungen des Ertrunkenen Toten sind mit faulem und verseuchtem Wasser gefüllt. Jeder Ertrunkenen Tote kann einmal einen Schwall dieses Wassers bis zu 5" weit speien (Schießen mit -4 zum Treffen). Falls der Ertrunkene Tote trifft erleidet das Opfer sofort eine Stufe Erschöpfung und beginnt zu ertrinken. Dem Opfer muss nun jede Runde eine Konstitutionsprobe

gelingen oder es erleidet eine Stufe Erschöpfung, bis hin zu Außer Gefecht und dem sicheren Tod in einer Anzahl Runden die der halben Konstitution entspricht (siehe Ertrinken im GRW), sobald die vierte Probe ebenfalls misslingt. Ein kritischer Misserfolg der Konstitutionsprobe wird als zwei normale Misserfolge behandelt. Eine Steigerung der Konstitutionsprobe bedeutet, dass das Opfer wieder atmen kann. Die Erschöpfungsstufen sind nach fünf Minuten Erholung abgebaut.

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

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

Rechtliches



Die Meerjungfrau (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.