

Durch die Wüste

Falls du deine Rippers durch die sengend heiße Wüste schicken möchtest, kann diese kleine Spielhilfe dir einige Sachen vielleicht etwas leichter machen. Es handelt sich um einen Generator, zu dem mir durch das Abenteuer *The Black Ankh* die Idee kam.

Bevor du die Rippers in die Wüste schickst, solltest du dir die Regeln für *Durst*, *Hitze* und *Ertrinken* nochmals genau durchlesen. Ohne ausreichend Wasser kann eine Expedition schnell einmal tödlich enden. Und selbst falls die Rippers auf ein Wasserloch stoßen, kann das ebenfalls tödlich sein.



Der Generator basiert darauf, dass die Rippers täglich eine Karte ziehen. Alle Bildkarten stellen ein besonderes Ereignis dar, das den langweiligen Tagesablauf durchbricht. Wird ein Joker gezogen, kann die Situation eskalieren, denn dann werden sogar zwei Karten vom Stapel gezogen. Zwei Joker in einem Satz würden übrigens drei mögliche Bildkarten bedeuten.

Joker Ziehe zwei weitere Karten.

Ass Eine Begegnung mit Beduinen, den Nomaden der Wüste.

Kreuz Es handelt sich um Räuber (1W6+2), die nur schwer abzuschrecken sind (*Mumm* W8). Die Beduinen sind mit Musketen und Säbel bewaffnet, tragen 20 Schuss bei sich und reiten auf Pferden. Außerdem sind die Räuber *Rachsüchtig* und *Fies*. Ihr Anführer hat zudem *Anführen* und *Anheizen*.

Pik Es handelt sich um Räuber (1W6+3), die vielleicht abzuschrecken sind. Die Beduinen sind mit Musketen und Säbel bewaffnet, tragen 20 Schuss bei sich und reiten auf Kamelen. Außerdem sind die Räuber *Rachsüchtig*. Ihr Anführer hat zudem *Anführen*.

Karo Es handelt sich um Räuber (1W6+4), die sehr leicht abzuschrecken sind. Die Beduinen sind mit Musketen und Dolchen bewaffnet, tragen 20 Schuss bei sich und reiten auf Kamelen. Außerdem sind die Räuber *Rachsüchtig* und *Feige*.

Herz Es handelt sich um friedliche Nomaden (1W6+2) auf ihrem Weg durch die Wüste. Die Beduinen sind mit Musketen und Dolchen bewaffnet, tragen 20 Schuss bei sich und führen Kamele. Die Beduinen haben alle *Naturbursche* – auch die Frauen!

König Eine Begegnung mit Tieren der Wüste.

Kreuz Eine Ansammlung von kleinen Echsen oder Schlangen, die nach einer Jagd (1W4+1 Stunden) den Speiseplan aufbessern. Pro Erfolg und Steigerung gibt es eine ganze Tagesration.

Pik Eine Ansammlung von kleinen Echsen oder Schlangen, die nach einer Jagd (1W4 Stunden) den Speiseplan aufbessern. Pro Erfolg und Steigerung gibt es eine ganze Tagesration.

Karo Eine Giftschlange kreuzt zufällig den Weg der Rippers. Jemand könnte das Tier übersehen (Wahrnehmung -2) und der Schlange zu nahe kommen, die sich dann bedroht fühlt und überraschend zubeißt, bevor sie zu fliehen versucht.

Herz Ein Skorpion kreuzt zufällig den Weg der Rippers. Jemand könnte das winzige Tier leicht übersehen (Wahrnehmung -4) und darauf treten oder es hat sich in der Kleidung eingenistet. Nach einem überraschenden Stich sucht der Skorpion natürlich das Weite.

Dame Die Natur der Wüste zeigt sich.

Kreuz Eine Sandlawine geht ab. Manche Dünen sind so gewaltig, dass sie kleinen Bergen gleichen. Das brausende Donnern (Wahrnehmung) ihrer gewaltigen Sandlawinen ist Einheimischen natürlich bekannt (Allgemeinwissen).

Pik Eine Sandlawine ist kurz davor abzugehen (Wahrnehmung -2) und die Rippers stehen genau drauf. Bemerkten sie das Unglück rechtzeitig, können sie versuchen das Gebiet im letzten Augenblick zu verlassen. Ansonsten werden sie mit in die Tiefe (2W6+2 Schaden) gezogen und vielleicht vom Sand begraben (Geschicklichkeit -4), um dort elend von Sand begraben (1W4“ tief) zu Ersticken (siehe *Ertrinken*).

Karo Eine Hitzewelle fegt über die Wüste und die Temperaturen steigen auf etwas über 60° Celsius. Wasser ist kein Schutz mehr und die volle Tagesration zählt nur als halbe Ration. Die Hitzewelle dauert 2W4+4 Stunden an. Alle 4 Stunden wird auf Austrocknen getestet, anstatt pro Tag.

Herz Ein Sandsturm zieht plötzlich auf! Das kann in der Wüste schnell passieren. Die Rippers sollten schnell Schutz suchen (Wahrnehmung -4, pro Erfolg und Steigerung Schutz für eine Person) oder sich unter Decken und Zeltbahnen begeben und diese gut festhalten (Stärke mit -4 pro vier Stunden). Der Sturm dauert 2W6 Stunden an. Ohne Schutz erleidet ein Charakter 2W6 Schaden, er droht sich zu verirren oder gar *Außer Gefecht* zu gehen und dann von Sand bedeckt zu werden und zu *Ersticken*.

Bube Vielleicht doch ein wenig Hoffnung.

Kreuz Ein kleines Wasserloch inmitten der Wüste. Unter Sand verborgen (Wahrnehmung -2) liegen die Knochen derer verborgen, die bereits vom kühlen Nass einen Schluck nahmen. Das Wasser ist sehr giftig (Konstitution -4) und ein Schluck davon sorgt innerhalb von 2W4 Minuten für den Tod.

Pik Ein kleines Wasserloch in der Wüste. Erfrischendes Nass. Das Wasser ist allerdings verdreckt und davon zu trinken kann für Durchfall sorgen (Konstitution -2). Der Durchfall hält 1W4+3 Tage an und sorgt dafür, dass ein Mensch die doppelte Wasserration benötigt, um zu überleben und dem *Durst* zu entgehen.

Karo Ein feuchter Flecken Sand, schnell zu übersehen (Überleben oder Wahrnehmung -2). Wer hier 1W4+1 Stunden gräbt, stößt auf 4W6 Liter Wasser. Das Wasser ist allerdings verdreckt und davon zu trinken kann für Durchfall sorgen (Konstitution -2). Der Durchfall hält 1W4+3 Tage an und sorgt dafür, dass ein Mensch die doppelte Wasserration benötigt, um zu überleben und dem *Durst* zu entgehen.

Herz Ein feuchter Flecken Sand, schnell zu übersehen (Überleben oder Wahrnehmung -2). Wer hier 1W4+1 Stunden gräbt, stößt auf 4W6 Liter Wasser. Das Wasser ist zwar leicht verdreckt, aber genießbar.

Zehn Die Zehn ist natürlich keine Bildkarte und sie löst auch keine Begegnung und kein Ereignis aus. Aber sie taugt wunderbar, um etwas Unruhe am Spieltisch zu erzeugen. Dazu muss dir einfach am Ende dieses Textes, den du hoffentlich aufmerksam und mit einem Stirnrunzeln liest, ein kleines und besorgte „O“ über die Lippen kommen. Falls du möchtest, kannst du jetzt auch noch von allen einen Wahrnehmungswurf verlangen, der zwar kein Ergebnis bringen wird, aber für noch mehr Unruhe sorgt.

Oasen

Oasen sind in der Wüste selten und kostbar, deswegen sollten sie kein Zufallselement sein. Oasen mit konstantem Wasservorrat sind oft besiedelt und jemand erhebt Anspruch auf sie. Oasen ohne Anzeichen von Leben verbergen oft ein düsteres Geheimnis. Neben Menschen zieht das Wasser auch Tiere jeglicher Couleur an. Und bei *Rippers*, dürften die Oasen auch Monster anlocken, die nur darauf lauern leichte Beute zu machen. Obacht, denn die Mitglieder Kabale lauern auch inmitten der Wüste ...



Rechtliches



Durch die Wüste - Spielhilfe
(cc) 2011 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* 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.